
REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº37 - 350 PTAS

Nintendo Acción

Regalamos cartuchos, canoas, y gafas de DKC2

SUPER 96
MK3
TINTIN
DOOM
MEGAMAN X2
FRANK THOMAS
MICROMACHINES 2

HOBBY PRESS





¿QUÉ JUEGO COMPRAR?
6 páginas repletas de datos, precios y puntuaciones

DONKEY KONG COUNTRY 2 • Primera Review

¡Qué animalada!

Todos los secretos de BATMAN FOREVER

SUMARIO



La portada: Donkey Kong Country 2

Diddy y Dixie, la pareja protagonista de la penúltima aventura renderizada de Nintendo, se han colado en la portada de este mes y se han enganchado al logo de Nintendo como diciendo no, si de aquí no nos vamos a apear. Tan convincentes anduvieron que aquí el equipo de la revista no tuvo por menos que aceptar la 'propuesta' y dejar que los monillos camparan a sus anchas por la página que más se ve de Nintendo Acción. Y menos mal que aceptamos, porque ya se iban a comer el sellito de Nintendo.



Generación Ultra: Todo preparado para la explosión final

La cuenta atrás ha pasado el punto de retorno. Nada de lo que oigáis por ahí, retrasos, confusiones, tiene ya validez. **Nintendo ha aceptado el reto japonés del Shoshinkai** y hasta ha ubicado las primeras máquinas en el recinto. Pronto, **la promesa se hará realidad**. Y entonces nos reiremos todos.



40

En review: Diddy´s Kong Quest

¿Y qué podía hacer Rare para conseguir que la segunda parte de DKC recordara pero no recordara al original, animara en una palabra al chaval a comprarse el cartucho? Pues digo yo que eso tan manido de renovarse o morir. El gran mono se nos va de la escena, sale la monita y se perfilan nuevos detalles gráficos y más movidas efectistas. ¿Suficiente? Seguro que sí.

SUPER STARS

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales: Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz **Directora de Arte:** Susana Lurguie
Redacción: Javier Abad, Begoña Contento
Diseño y Autoedición: Elena Jaramillo, Juan Lurguie
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado
Colaboradores: David García, Javier Castellote, Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz, Grupo Kronos

Directora Comercial: María C. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Sistemas:** Javier del Val
Departamento de Circulación: Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, M. del Mar Calzada **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 **Transporte:** BOYACA, Tel: 747 88 00 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



24



La preview: Tintin

El polifacético héroe del cómic está a punto de entrar por la puerta grande en el mundo Nintendo. **Infogrames, ¡menuda sorpresa!, ha convertido la aventura en el Tibet** de este periodista en un cartucho osado, gráficamente interesante, que mezcla **la aventura, el plataformeo y hasta los diálogos** para al final conseguir un producto muy recomendable. El mes que viene daremos cancha al chaval y a su Milú, a Haddock y... al tren que se detiene, a las prácticas de alpinismo, a las conversaciones en español, a ése reloj que no se detiene...

PREVIEW



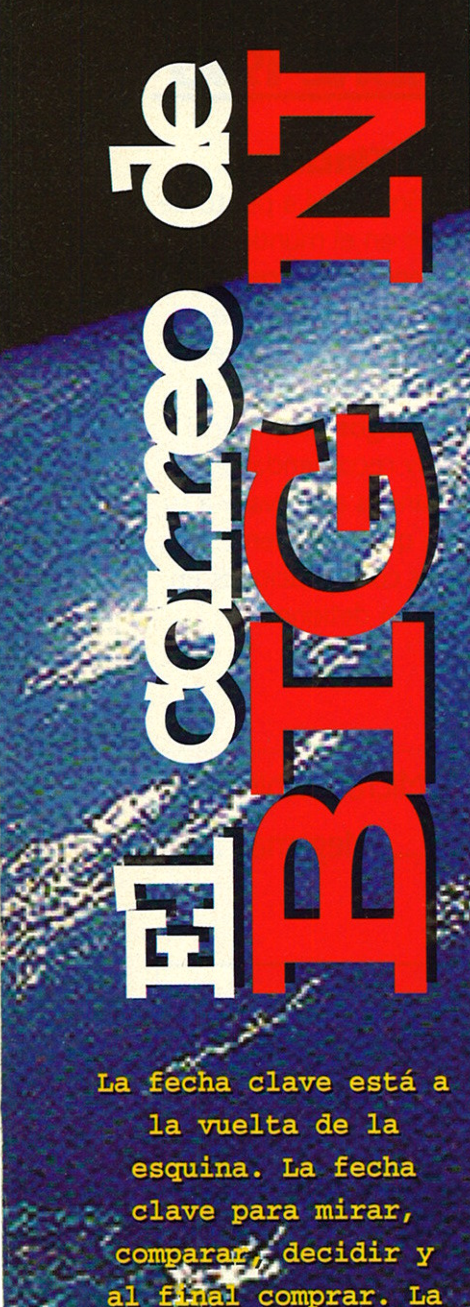
Dossier: Cómo rentabilizar tu dinero

Se acercan las navidades y a uno ya le llega la hora de pedir ese cartucho que tanto le gusta. Si lo tienes claro, perfecto, de lo contrario echa un ojo al dossier de este mes. Incluye un **catálogo con los precios, puntuaciones y hasta comentarios de los que han sido y son mejores juegos del año** desde el punto de vista de esta redacción. ¿A que ahora sabes lo que quieres?



EN CLAVE NINTENDO

...Y NUESTRAS SECCIONES HABITUALES



La fecha clave está a la vuelta de la esquina. La fecha clave para mirar, comparar, decidir y al final comprar. La fecha clave es la Navidad. Esa época del año en la que la mayoría de usuarios Nintendo se pegan un garbeo por la tienda para 'pillar' algún juego. Y entonces, claro, llegan las dudas. Que si cuál me compro, que aquél me gusta más, que ése vale muy caro. ¡Ya está bien! Hay que comprar revistas de videojuegos. Y así no me haríais trabajar horas extras.

Big N se prepara para las compras de Navidad.

EL LUCHADOR PORTÁTIL

Hola Big N, ¿cómo te va? Yo aquí estoy, tengo una Game Boy y unas ganas terribles de que salga la Ultra. Te envío unas preguntas sobre la Game Boy y demás asuntos:

Ordéname de mejor a peor los siguientes juegos de lucha de GB, teniendo en cuenta que ya tengo 'MK2': 'Street Fighter 2', 'World Heroes 2 Jet', 'Primal Rage', 'Killer Instinct' y 'Mortal Kombat 3'.

Vaya, parece que aquí tenemos a un auténtico fan de los juegos de 'rol'. A mí el que más me gusta de la última hornada de lucha portátil es 'World Heroes 2 Jet'.

Después me quedo, por este orden, con 'Street Fighter 2', 'Killer Instinct' y 'Primal Rage'. De 'MK3' me reservo la opinión hasta que lo comentemos próximamente en la revista.

¿Saldrá también para Game Boy 'Donkey Kong Land 2'?

Yo apostaría a que sí, pero me baso simplemente en mi fino olfato consolero y en títulos como 'Super Mario World 2' o 'Kirby's Dream Land 2', en los que Nintendo demostró su gusto por las segundas partes.

¿Qué es un shoot'em-up? ¿Lo mismo que un beat'em-up?

No. Hablando en cristiano, un shoot'em-up es un matamarcianos de los de toda la vida.

¿Por qué en los juegos de lucha de Game Boy siempre falta algún personaje del original como Vertigo ('Primal Rage'), Cinder y Riptor ('Killer Instinct') o Vega, Dhalsim y Honda ('Street Fighter 2')?

Faltan por la misma razón por la que en un coche no cabe tanta gente como en un autobús de línea. Simplemente porque uno es mayor que el otro. Vaya, que no hay suficiente memoria. De todas formas, no siempre ocurre eso. 'World Heroes 2 Jet', por ejemplo, tiene más personajes que el original.

Con la salida del Virtual Boy, ¿descenderá en juegos y uso la GB?

¿Con la qué de qué has dicho? Yo todavía no he visto ningún Virtual Boy en la tienda de la esquina, así que de momento relájate, que a nuestra GB le quedan muchos años por delante.

Pelayo Marsón González. 2 lustros y 3 años. Oviedo.

ASOMBRADO CON NUESTRO SAQUE

Les escribo porque tengo una pequeña duda que me tiene muy intrigado. En la revista número 20, hacéis un comentario sobre el juego 'Jimmy Connors Pro Tennis Tour' en el cual hay una foto donde la velocidad de la bola en el saque es de 173 Km/h y comentáis que habéis sobrepasado esos 173 y habéis llegado a 225 km/h. Yo no supero los 130 km/h, así que me gustaría que me dijeseis cómo lo habéis conseguido y si la cosa tiene truco.

Así me gusta, la carta ideal para poder marcarme un vacile delante de estos señores. Pues no, mira por donde, no hay truco alguno. Lo hemos conseguido con nuestra habilidad habitual y, eso sí, con horas y horas de 'durísimo' entrenamiento. (Entre tú y yo, amigo Enrique, no es tan difícil. ¿Te has dado cuenta de que algunos jugadores tienen en el saque su punto fuerte?)

Enrique Beltrán Martín. Hoyo de Pinares (Ávila)



LÍNEA DIRECTA CON EL CAPITÁN POLÍGONOS

Hola Big N. Te escribo porque estoy un poco mosqueado y quiero que me corrijas, así que allá voy:

En el número anterior, concretamente en la guía de 'Killer Instinct', me encuentro al volver la página con una enorme e impresionante cantidad de combinaciones, en las cuales aparecían los combos, ultra combos, ultimate combos, humilliation y fatalities, pero por ningún lado veo los breakers, ni los dangers. ¿Cómo es eso?

Pues por la sencilla razón de que la forma de hacer los combo breakers y un danger move de cada personaje viene perfectamente explicada en las instrucciones del juego. Tanto es así que no nos sentíamos capaces de explicarlo nosotros mejor en la guía. Además, supongo que eso que llamas fatalities son algunos danger moves adicionales que sí incluimos en el número pasado y que seguimos incluyendo en éste.

En anteriores números de vuestra revista, se decía que la capacidad de manejar polígonos de la Ultra 64 era de 100.000 polígonos texturados por segundo.

Después, en la revista Hi-Tech, un chaval

SALTASTE DE BARRIL EN BARRIL. VIAJASTE EN VAGONETA POR LAS MINAS. NINGUNA FASE OCULTA SE TE HABIA ESCAPADO. Y ACABASTE CON KING K.ROOL EN EL GALEON PIRATA.

PUES BIEN.

HEMOS ENCONTRADO ALGO TODAVIA MAS DIVERTIDO QUE JUGAR CON DONKEY KONG.



de Madrid pregunta si la Ultra tendría las mismas características que la Indy o el Onix de Silicon Graphics, y el que responde dice que lo más seguro es que apostarán por el Onyx. En la siguiente pregunta, el chaval comenta que si la Ultra 64 es capaz de mover 1.000.000 de polígonos texturados (supone el chaval), sus juegos serían mejores que los del Model 2... Pero ¿a quién creo? Yo pienso que si va a tener las características del Onyx, 100.000 polígonos texturados por segundo serán muy pocos.

Bzzzzzzz...Onyx....arrrrrrrr....texturados. ..bzzzz.... ¡Ya! Perdón, era un pequeño cortocircuito provocado por tu pregunta. Menuda comedura de coco que tienes, chaval. Vamos a ver. Lo primero es que el hecho de que Ultra vaya a estar basada en la arquitectura de un Onyx no quiere decir que sea eso, un Onyx. Lo segundo es que te quedes con la cifra de 100.000 polígonos texturados por segundo, de momento. Y lo tercero, que hasta que Nintendo no deje claro cuáles van a ser finalmente las características técnicas de su máquina no des nada por sentado. Ni siquiera un rumor. Cuando tengamos la consola, ya nos molestaremos en contar los polígonos que textura por segundo.

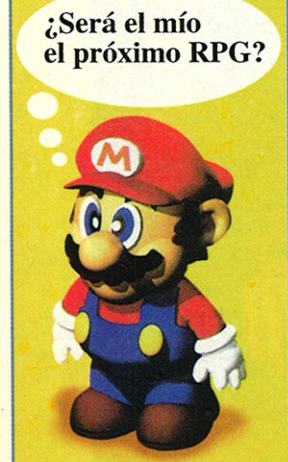
Luis Fernández Delgado Villalba. Valencia.

LLEGAN LAS COMPRAS NAVIDEÑAS

¡Hola Big N! Necesito tu ayuda para un par de dudas. Estoy preocupadísimo porque llegan las Navidades, que es una de las pocas veces en las que me compro algún juego de Super, y ni Nintendo España ni ninguna otra distribuidora parece dispuesta a sacar un RPG en este país. Yo sólo compro RPG's y juegos de Mario.

Por esta razón te pregunto:

¿Saldrá algún RPG en España estas Navidades aunque no esté traducido? ¿Saldrá 'Chrono Trigger' o 'Final Fantasy III' como ocurrió con 'Secret of Mana', aunque sea después de las Navidades? Respóndeme por favor, porque como me digas que sí, prefiero esperarme a que salga alguno de estos para comprarlo.



Pues lamento decirte que ninguno de los títulos que citas tienen prevista su salida en nuestro país de momento. De todas formas, dado que sólo te compras juegos de rol o de Mario, te aviso que en enero se pone a la venta en Japón el juego de tu vida, 'Mario RPG', y éste sí es muy probable que llegue a España unos meses después. Si eres capaz de esperar, perfecto. Si no, te veo gastándote el dinero en mazapanes esta Navidad.

Tengo pensado comprarme 'Super Mario World 2', aunque estoy dudando entre éste y 'DKC2'. ¿Cuál me aconsejas tú, Big N? (Nota: si te sirve de guía, me gusta que los juegos sean largos.)

Me da que en este momento debe haber unas 'tropecientas' mil personas que se estén sorbiendo el seso con la misma duda que tú. Como tú mismo dices, muchos de vosotros esperáis las Navidades como una de las pocas oportunidades que tenéis para gastaros todo vuestro dinero en un cartucho, así que me da un poco de palo decantarme por uno u otro. Si hubiese una gran diferencia de calidad entre los dos, no dudaría en aconsejarte el mejor, pero es que me estás hablando de dos auténticos juegazos. Además, como la mecánica de juego es similar (completar el 100% del juego), al final es cuestión de gustos: la simpatía con los FX de Mario o el alucine con las renderizaciones de Donkey. Tú decides. Y decidas lo que decidas, seguro que habrás acertado. Eso es lo que se llama rentabilizar el dinero.

"Air Ordo". Vaya usted a saber cuántos años. Madrid.

¿DE AVENTURAS O DE COCHES?

Hola Big N: Quiero comprarme un juego de aventuras o de coches. ¿Cuáles me recomiendas?

Anota entre los primeros al inevitable 'Zelda', al traducido 'Illusion of Time' y tampoco te olvides de 'Young Merlin', que está bastante bien. En cuanto a coches, 'Super Mario Kart', 'Stunt Race FX' y, en plan más realista, las dos partes del 'F1 Pole Position' que sacó Ubi en su día.

Ordéname de mejor a peor estos juegos: 'Top Gear', 'Top Gear 2', 'Tiny Toons Wild & Wacky Sports', 'Sparkster', 'Bubsy', 'Addams Family 2' y 'Another World'.

Prepárate, que allá va: 'Sparkster', 'Addams Family 2', 'Another World', 'Top Gear 2', 'Top Gear', 'Bubsy' y 'Tiny Toons Wild & Wacky Sports'. ¿Contento?

¿Merece la pena comprarse el Nintendo Scope?

La verdad es que el aparatillo es bastante divertido, pero ten en cuenta que no salen demasiadas novedades que aprovechen sus posibilidades. Si te conformas con lo que hay, el Scope puede ser una buena opción. Además, ahora está a buen precio.

David Pérez Señas. S. Sebastián de los Reyes. Madrid.



Turno de replica

LA DUDA 'FUTBOLERA'

"...Y luego resulta que cuando se deciden a sacar un juego de fútbol bueno de verdad, lo hacen a la vez. Ya pasó con el primer 'International Superstar Soccer' y el 'FIFA' de Electronic Arts, y ahora vuelven a hacernos la misma jugada. ¿Es que Konami y EA se ponen de acuerdo para sacar sus juegos o qué? Pues el caso es que yo no sé por cuál decidirme."

Luis Martín Cairiño. La Coruña.

PREOCUPADO POR EL FUTURO

"¿Qué va a pasar con la revista cuando salga la nueva consola de Nintendo, la Ultra 64? ¿Vais a hacer una sección nueva para comentar sus juegos? Lo digo porque yo ya me había acostumbrado a vuestros comentarios, pero por otra parte me gustaría ver algo nuevo, una ficha más molona o algo así. Es sólo una idea."

Enrique Soler González. Algeciras.

¡UN JUEGO DE INDURÁIN, POR FAVOR!

"¿Por qué no hace alguien un juego con Miguel Induráin de protagonista? Yo creo que lo que ocurre es que aquí no hay nadie que programe juegos para consola, y en el extranjero, que es donde pueden hacerlo, no les interesa. Nosotros tenemos a uno de los mejores deportistas del mundo y nos tenemos que tragar juegos deportivos que llevan el nombre de tíos que les deben conocer en su casa a la hora de comer y que a Induráin no le llegan ni al pedal de la bicicleta."

Laura Díaz Bernabé. Guadalajara.

SALIR EN SU BUSCA



DONKEY KONG COUNTRY 2.
LA LEYENDA CONTINUA.

¿RECUERDAS LO QUE TE DIVERTISTE JUNTO A DONKEY KONG? PUES NO ES NADA COMPARADO A LO QUE SERA SALIR EN SU BUSCA EN DONKEY KONG COUNTRY 2. EN EL, EL MITICO GORILA ESTA SECUESTRADO Y DIDDY TENDRA LA MISION DE RESCATARLE. PARA ELLO CONTARA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE LA MONA DIXIE. AMBOS TENDRAN QUE SUPERAR MAS DE 100 NIVELES. RECORRERAN NUEVOS ESCENARIOS. CONTARAN CON NUEVOS AMIGOS QUE LES ECHARAN UNA MANO Y NUEVOS ENEMIGOS QUE SE LO PONDRAN MAS DIFICIL. Y TODO EN UN JUEGO QUE TE VOLVERA A DEMOSTRAR QUE LOS 16 BITS SE HAN MULTIPLICADO POR DOS. ASI ES EL NUEVO TRABAJO DE SILICON GRAPHICS Y RAREWARE EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO. PARA QUE LA LEYENDA CONTINUE... Y ESO NO ES TODO, PORQUE TAMBIEN PUEDES DISFRUTAR DE ESTE MAGNIFICO JUEGO EN LA VERSION PARA GAMEBOY: DONKEY KONG LAND.





TAPSA



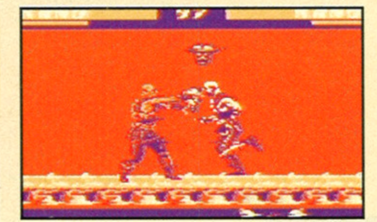
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid









'MK3' también estará en Game Boy

Lo más salvaje que verás en tu súper portátil

Tendrá **8 luchadores**, todos ellos estilizados y de una apariencia brutal; **tres niveles de dificultad,** representados por tiras a modo de torneos; ***kombat kodes*** antes de cada combate; **movimientos finales** con explosión de violencia a tope; y un gustillo a cartucho de los que venden que tira para atrás.

Es o mejor dicho será **'Mortal Kombat 3'** en versión **Game Boy**, la conversión ***a portátil*** de la creación de **Williams-Acclaim** cuyas primeras imágenes, en primicia absoluta, os ofrecemos en nuestra revista.

El juego ha sido **desarrollado por Software Creations** y estará **a la venta antes de fin de año**. Como habéis leído al principio, perderá a seis luchadores respecto al original y, eso os lo decimos ahora, **retocará los escenarios** hasta reducir el detalle a la mínima expresión. Ya sabéis, esas cosas por las que hay que pasar cuando se hace una conversión tratando de mantener intactos los innumerables golpes y el espíritu final del juego.

Será **Arcadia**, la compañía que distribuye en exclusiva los productos de Acclaim en España, la que edite el cartucho en nuestro país. Y al loro, porque ésta será la **mejor versión portátil de 'Mortal Kombat'** a la que hayáis jugado.

'MicroMachines 2' y '90 Minutes'

Más clásicos para Super Nintendo y Game Boy

Durante las **próximas semanas**, llegarán a las tiendas un par de juegos atómicos para **Super y Game Boy** cuyos nombres os sonarán a gloria. Se trata de **'MicroMachines 2'** en versión portátil, y **'90 Minutes: European Prime Goal'** para los 16 bits. Ambos son licencia de la prolífica **Ocean**, pese a que el primero es un original **Codemasters** y el segundo llega de la mano de **Namco**.

Aunque no hará falta que expliquemos con pelos y señales de qué va cada juego, no está de más que, por lo menos, los presentemos. Lo de **'MicroMachines'** estaba cantado. Entre **Codemasters** y **Ocean**, se las han apañado para trasladar toda la gracia de este pequeño **diablo de jugabilidad** a la portátil, **incluyendo colores para el súper adaptador**, partidas uno contra uno desde el mismo mando o consola, una opción ***link*** y una **Liga que incluye hasta cuatro jugadores**. Personajes y circuitos mantendrán la esencia del original.

Por la parte de **'European Prime Goal'**, que sepáis que es la **tercera entrega** del 'futbolero' cartucho de **Namco** que viene arrasando en Japón desde hace tiempo: **'Prime Goal'**. En esta ocasión, pone en liza **14 selecciones europeas** y reta a todos los jugones del mundo a **cinco torneo diferentes más** una opción de nombre ***you're a hero*** en la que podréis componer una selección ideal o practicar como locos durante el entrenamiento. El juego presentará una **perspectiva lateral**, una línea muy sencilla de tendencia arcade y pantallas dedicadas exclusivamente al regate, como si fuera rol **tipo 'Campeones'**. **'MicroMachines 2'** y **'90 Minutes'** estarán a la venta **en breve de la mano de Arcadia.**





European Prime Goal SNES



Micromachines 2 SNES



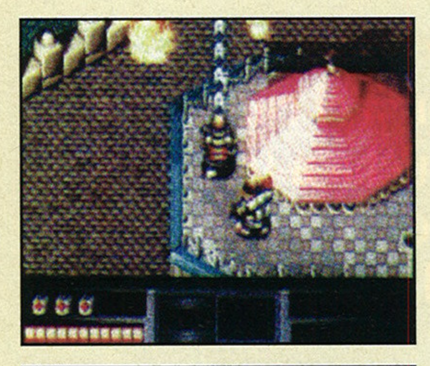
Micromachines 2 GB

Última hora sobre **Ultra 64**

Nintendo también quiere 'entrar' en Internet

Nintendo amplia horizontes para su Ultra. La casa nipona acaba de hacer público un interesante acuerdo que liga a la compañía **Netscape Communications Corporation** con el proyecto Ultra., Dicha compañía es la responsable del software **Netscape Navigator, auténtico enlace entre los usuarios de Internet y las páginas que pueblan la red.** La idea es que esta empresa desarrolle un **software específico que permita al usuario de Ultra 64** penetrar en Internet a través del módem que están desarrollando **Nintendo, Square y Just System Corporation**.

El software será testeado pronto en el mercado japonés. De los precios, ya hablaremos...





¡Que **llamen** a los **bomberos**!

Human prepara la salida de 'The Firemen 2'

Uno de los títulos más originales y con más garra que han aparecido para la Super durante este año está a punto de estrenar continuación.

Se trata de 'The Firemen 2', la secuela que nos enfrentará de nuevo al fuego y a la catástrofe sólo que **en escenarios, e incluso épocas diferentes a las que habíamos visto en la primera entrega**.

Poco más se conoce sobre lo penúltimo de **Human**. **Las pantallas que os ofrecemos son, por tanto, un documento único** del que quizá podáis extraer unas cuantas conclusiones interesantes. Una, por ejemplo, que no se observan variaciones sobre la línea de juego. La perspectiva es igual, los bomberos ofrecen una imagen muy parecida y hasta la forma de lanzar el agua es similar. **Pronto podremos comprobar todo eso. En cuanto el cartucho aparezca en Japón.**

¿Se **retrasa** o es que **desaparece**?

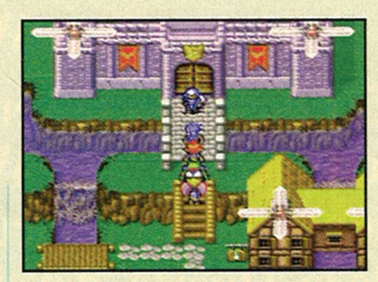
Nos quedamos sin 'Spot Goes to Hollywood' hasta al menos abril del 96

Llegamos a anticiparlo en nuestras páginas. El equipo de **Dave Perry**, **Shiny Entertainment**, estaba dando los últimos retoques a la penúltima aventura de **Spot** en la **Super**. 'Spot goes to Hollywood', un **arcade** ***a perspectiva isométrica*** con la chapa revolucionada en tecnología, debía aparecer en estas tierras allá para el mes de diciembre.

Y todo iba de maravilla hasta que, ¡lo que son las cosas!, se cayó de la lista. Así, como lo oís, **se cayó de la lista de Virgin para este año**. ¿Sería posible? Si nosotros hasta habíamos jugado con una versión beta avanzadísima... Pues eso, que Spot no vería el 95, pero sí el 96. La primavera, para ser exactos. ¿Una explicación? Resulta que Shiny quería hacer **algunos retoques** en el original y la cosa se iba a alargar más de la cuenta.

Hasta ahí todo bien, lo malo del tema es que la última lista de lanzamientos que nos ha pasado la compañía inglesa ya **no incluye la versión SNES del gran Spot**. Ni en abril ni en mayo. ¿Qué ha pasado entonces? ¿Se queda o se va la genuina mascota?

Nintendo Acción confía en que al final se produzca el lanzamiento. Pero, ¿cuándo? Eso ya es otra historia en la que estamos trabajando... Pero tranquilos, pronto sabremos más.



'MegaMan X3', a la venta en **diciembre**

Capcom actualiza sus lanzamientos

Capcom ya tiene **cerrada la campaña de Navidad**. La compañía americana acaba de hacer pública una lista casi definitiva con los lanzamientos para **Super Nintendo** que próximamente se pondrán a la venta en **Estados Unidos**. Los cartuchos más apetitosos que incluye dicha lista son **'MegaMan X3'**, **'Final Fight 3'** y **'Breath of Fire 2'**, secuelas de otros tantos originales de éxito, también de Capcom, que llegarán a las tiendas yanquis el día **15 de diciembre**.

El notición no tiene de momento continuidad en España. **Spaco**, que, como anunciamos en La Penúltima Página, se ha hecho con los derechos para distribuir los cartuchos de Capcom, aún no nos ha notificado nada sobre esos productos. Así que es de esperar que lleguen a **España a principios del año que viene**.

Para terminar, una de rumores sobre Capcom. Se dice, se comenta que la compañía americana cuenta con un nuevo departamento de desarrollo de cartuchos.

Y se dice y se comenta también que este departamento podría tener preparados dos juegos para la entrada del 96. A saber: 'Major Damage' y 'Werewolf: The Apocalypse'.



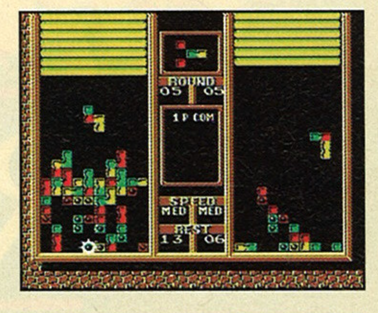
Breath of Fire 2 SNES

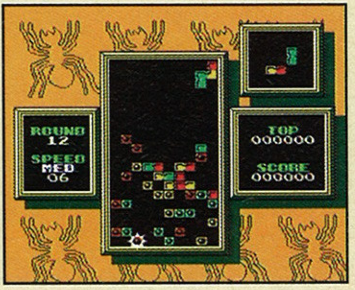
Notición para los usuarios de **8 bits**

Si tienes NES, debes tener 'Tetris 2'

Los 'tropecientos mil' usuarios de NES que aún quedan en España están de enhorabuena. **Spaco**, la compañía que lleva otros tantos años distribuyendo la consola en nuestro país, **acaba de sacar a la venta un atractivo cartucho** para llevaros a vuestros 8 bits. Es 'Tetris 2', **una especie de mezcla entre las habituales leyes 'Tetris' y las complicadas teorías de 'Dr. Mario'** que sin duda volverá a poner de moda el lío de puzzles y jugar con la NES a partes iguales.

El juego, del que ya disfrutamos en versión Game Boy hace un año, ya está disponible en las tiendas.





Anticipación

Revolution X

Un subidón de adrenalina a ritmo de Rock´n Roll



Compañía: Acclaim

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Enero



· ***Acclaim ha intentado trasladar*** *el aroma recreativo de la máquina de Midway a la Super tomando como referencia dos puntos reconocibles: los gráficos (de los personajes) y el sonido.*



En algunos momentos del juego *podremos elegir la velocidad de desplazamiento del scroll.*



Sólo en modo dos jugadores *simultáneos tendréis posibilidades de avanzar en Revolution X.*

Será como estar en el salón recreativo empuñando una de esas ametralladoras que no dejan personaje digitalizado con cabeza mientras un estruendoso sonido rock´n roll termina por despachar nuestras neuronas.

El show os atrapará como nunca entre chirriantes *melodías rock´n roll*, en las que **Aerosmith** tendrá un papel estelar, y un arsenal de **CD asesinos** combinados **con ráfagas** continuas de **ametralladora**. Así es **'Revolution X'** y tal cual viajará a **Super Nintendo**. Bajo las **mismas consignas** que triunfaron en la **recreativa de Midway**.
El tema es disparar a brazo partido contra la morralla **New Order**, los enemigos, que aparece constantemente en pantalla.
Hasta **cinco fases** tendréis que pulir **uno o dos jugadores** enzarzados en una acción sin tregua y quizá atónitos por el condimento de tomate (seguro que no es sangre) que brota de cada enemigo destrozado. Habrá **helicópteros, tanques, escenarios de clubs nocturnos, pasillos oscuros y jaulas** de esas que cuelgan en los *nights* más *in* con chicas en bikini danzando sin parar. No tenéis por qué cargaros todo lo que veáis, pero procurad no dejar bicho vivo, por aquello de la destrucción total.
Gráficos y escenarios se asemejarán bastante a lo ofrecido en la recreativa. La **conversión resulta ágil**, endiablada y casi meteórica. ¡Ah!, las pantallas que os ofrecemos en esta anticipación corresponden a una versión beta del juego. Queda dicho, por si os sorprende el aspecto pixelado de algunos personajes.



"Sencillamente debes tener este juego, es fantástico."
NMS MAGAZINE 95%

"Te sorberá el seso. Te atrapará. Y acabará contigo."
NINTENDO ACCIÓN

"Un cartucho que te desbordará por su acción desenfrenada."
HOBBY CONSOLAS



SÓLO EN SUPER NINTENDO
16 MEGAS CHIP FX2

Antici pación

A la séptima, seguro

MegaMan VII

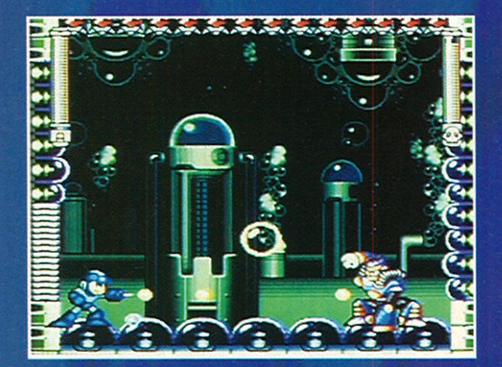
que no va la vencida

Compañía: Capcom

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Noviembre

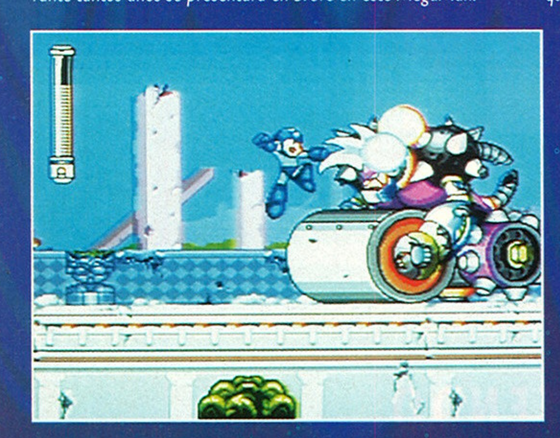
Nada, que por más que calculamos no nos salen las cuentas. Que si primero una X, que si ahora un número. Un millón de cartuchos a que MegaMan también se ha liado. Es lo de menos, tanto para él como para sus fans. Al final, todos nos entusiasmamos cuando oímos que este héroe de fórmula simétrica va a regresar a Nintendo.

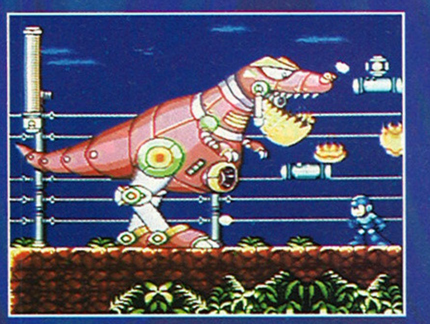


La misma mecánica *que lleva divirtiendo al personal durante tantos años se presentará en breve en este MegaMan.*

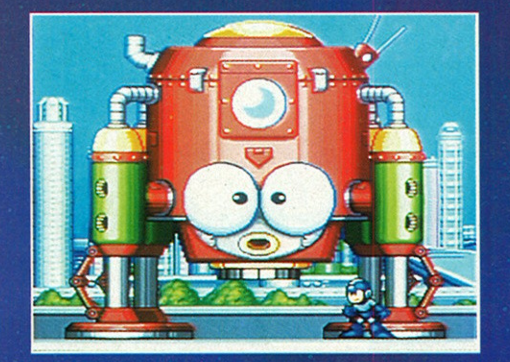


El héroe azul contará esta vez con nuevos personajes *que le ayudarán en su lucha contra el malvado Willy.*





El penúltimo MegaMan será *el más espectacular, salvaje y calculado de la serie. El que más imaginación derrochará, sin duda.*





Y vamos por la séptima. Que en realidad no es la séptima, sino **la tercera en Super Nintendo** y la ¡vaya usted a saber! en las consolas Nintendo. Esperen.. (cálculos) Había seis en NES, cinco en Game Boy... Total, que **este MegaMan será el número catorce en la lista de regresos**. Es obvio: por el chaval azul no pasa el tiempo. Cada generación que se incorpora a esto del videojuego vuelve a sentir la misma adoración por él que la anterior. ¿Su encanto? Quizá no variar la fórmula: **dificultad, gráficos súper coloristas, los mismos protagonistas en cartel, enemigos reconocibles** que al final se hacen hasta amiguetes. Uno se encariña con esto y lo único que busca en cada nueva entrega es un escenario diferente, nuevos aliados y vuelta a la lucha contra el malvado **Dr. Willy**.

En **'MegaMan VII'**, **Capcom** va a dar otra vuelta de tuerca a lo que ya se sabe que triunfa. El **Dr. Willy** se ha apoderado de una **legión de robots** malvados y quiere conquistar el mundo. **Mega** debe **evitar la catástrofe** saltando, corriendo, disparando entre no se sabe cuántas plataformas y *tirando* de **amigos metálicos: un robot perruno de nombre Treble y otro *armatoste* llamado Bass**.

Ni hablar más de la mecánica, ni de los gráficos (que parecen muy mejorados con respecto a otras entregas), ni de movimientos, ni de capacidad de adicción. Será otro **MegaMan**, el penúltimo seguramente (que es lo que se dice cuando la cosa tiene para rato) que nos ofrecerá lo que ha convencido durante años de estrellato.

AHORA,
EL CAMPO DE BATALLA LO ELIGES TÚ.

EN CASA.



INCLUYE CD "KILLER CUTS" DE REGALO

DONDE QUIERAS.



INCLUYE CHAPA DE COMBATE DE REGALO

KILLER INSTINCT

ESTÉS DONDE ESTÉS, YA ES POSIBLE PARTICIPAR EN EL TORNEO KILLER INSTINCT. EN TU CASA PODRÁS DISFRUTAR DEL JUEGO DEL FUTURO EN LA MÁQUINA DEL PRESENTE. Y DONDE QUIERAS ALUCINA CON EL JUEGO DE LUCHA MÁS RÁPIDO PARA GAMEBOY. ADEMÁS, TE REGALAMOS EL CD DE MÚSICA "KILLER CUTS" CON 15 TEMAS REMEZCLADOS DE SU BANDA SONORA EN LA VERSIÓN PARA SUPER NINTENDO, Y UNA FANTÁSTICA CHAPA DE COMBATE CON LA VERSIÓN DE GAMEBOY. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

TAPSA

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

Anticipación



La televisión Phantom los hace famosos, 2040 la Super los pone en juego

Lanzamiento: Diciembre

Memoria: 16 megas

Compañía: Viacom New Media

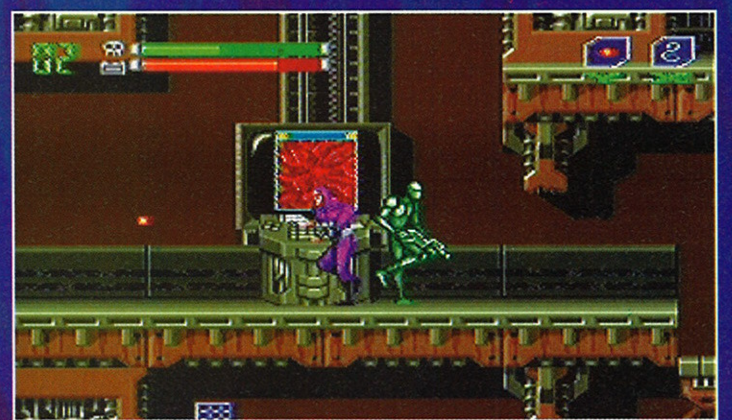
Hace más o menos 50 años, El Fantasma apuraba tiras de cómic entre peligrosas acometidas en la Jungla. Hoy es una estrella de la televisión que está a punto de pasear máscara y anillo de calavera por los circuitos de la Super. Si Lee Falk, el creador de este súper héroe, levantara la cabeza, seguro que alucinaría.

Pues si **Lee Falk**, el dibujante que hizo de **Phantom** uno de los comics más seguidos en U.S.A., apareciera por aquí se **encontraría** con un **Fantasma en** pleno año **2040**, **luchando contra una malvada corporación industrial** que trata de destruir el mundo. Además, le vería convertido en una estrella de los **dibujos animados** que en breve nos acercará **Canal +**. Y para colmo, Falk también se las vería con un videojuego (¡Dios mío, un videojuego!) **mezcla de plataformas y arcade** en el que nuestro héroe surca **siete fases**.

Y es que **Viacom New Media**, que tiene sus derechos para televisión, ha acometido una conversión a **Super Nintendo** que llevará **16 megas** y jugará sobre unos **escenarios tenebrosos y gráficos muy cercanos a la tira original**.

Más allá de saltar y disparar, en **'Phantom 2040'** habrá que buscar nuevas armas, elegir la habilidad adecuada de entre un montón de características y encontrar caminos o salidas alternativas. Al final, hasta 20 finales diferentes.

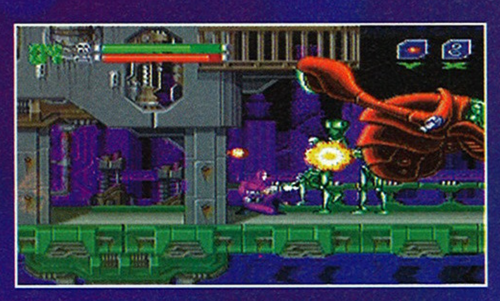
Phantom 2040 será distribuido por **CiC**, la compañía que se encargara de Beavis & Butt-Head.



Las primeras fases de Phantom delatarán una mecánica a caballo entre la plataforma fácil y la acción rápida. Sin embargo, a medida que avancéis, os encontraréis con una aventura cargada de detalles puro cómic en la que podréis elegir fase y hasta enemigo a liquidar. Variedad, desde luego, no faltará.



***Un vistazo al arsenal de armas de Phantom** y descubriréis que en este juego hay más cera de la que arde. Pronto sabréis cómo conseguir todas las armas y hasta cómo utilizarlas.*



***Uno de los detalles más interesantes del juego** es que no se desarrolla de forma lineal. Y como no se desarrolla todo seguido, es lógico que tenga muchos finales diferentes.*

Antici pación

Worms

Compañía: Ocean

Memoria: N/d

Lanzamiento: Diciembre

Primero se parten la cara, luego se tiran petardos

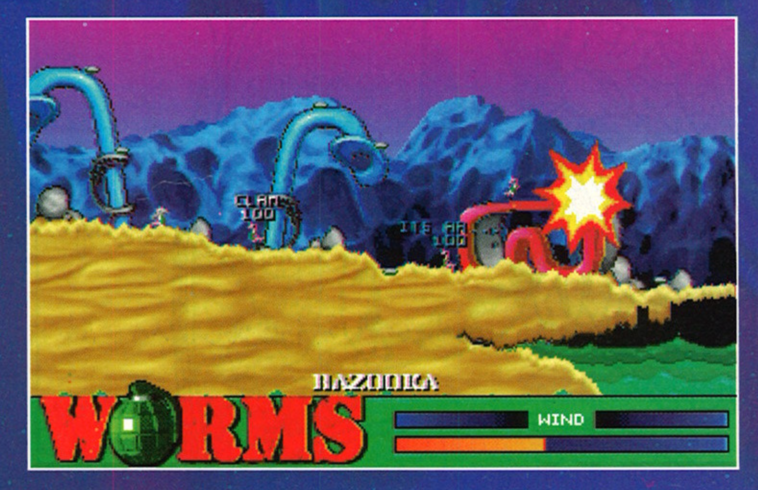
O asesinas o eres asesinado. La regla es humana, pero en 'Worms', lo último de Ocean para Super Nintendo, los gusanos se han apropiado de ella. Nunca una máxima tan violenta había cabido en un espacio tan divertido, incluso hasta desenfadado. Y eso que estos gusanos a veces son tan humanos...











*A pesar de que estas imágenes corresponden a **una versión** aún inacabada del juego, enseguida os haréis una idea del planteamiento que propondrá Worms. A saber: escenarios sencillos, gráficos aún más frágiles y una mecánica de parchís sólo que en lugar de dados lanzaréis bombas. ¿El objetivo? Acabar con la escuadra rival. Y, bueno, ver cómo explotan los enemigos. Que también eso puede ser un buen aliciente.*

Imaginaos que estáis **al mando de una temible escuadrilla de cuatro gusanos**, y que enfrente, en un escenario simplón pero muy bien pensado, hay **otras cuatro cuadrillas** de bichos asesinos **deseando aniquilaros** con la misma intensidad que vuestro ataque

Imaginaos también que disponéis de todo **un arsenal de armas** de tamaño desproporcionado que podéis arrojar al rival, que la mecánica de incursión se desarrolla por turnos (**tira uno, luego los demás**) y que al final sólo puede quedar uno. En el colmo de la imaginación, pensad también en **unos gráficos de lo más gracioso**, en **un planteamiento sencillote**, a prueba de edades, sexos, amantes o no de los videojuegos, y en una fórmula que recurre a la adicción y al **humor absurdo** para convencer .

Ahora meted todo eso en un cartucho y ...ante ustedes, **'Worms'**, la próxima bomba de **Ocean** con la colaboración de **Team17**, y también un nuevo tipo de arcade en el que **la violencia hace reir** y la clave está en volar al enemigo gusano con casco y todo.

La fórmula suena divertida, ¿verdad? Pues nada comparado con lo que encontraréis: gusanos con casco, armas para dar y tomar, explosiones con tumbas incluidas. En fin, una pasada de humor negro que promete acabar con los convencionalismos y esas cosas.






¡¡POR FAVOR, JUEGA CON ELLOS, QUE SI NO, EL GORDO ME COME!!.



30 IDEAS NINTENDO

•1- Mira el calendario y cuenta **los días que faltan** para que se presente **Ultra 64 en Japón**. ¡Es la gran idea de Nintendo!
•2- La tuya fue decidir comprar **Nintendo Acción**.
•3- Seguro que los ***Nintendazos*** que regalamos te animaron ¿eh?
•4- ¿Qué te parece si ahora le echas un vistazo a la Super Stars de **'Mortal Kombat 3'** y alucinas con su calidad y con sus trucos?
•5- Más trucos: la segunda parte de la **guía de 'Killer Instinct'**.
•6- Y ahora échale una ojeadita también a la de **'Primal Rage'**.
•7- Reserva la próxima revista y así sabrás cómo hacer los de **'MK3'**.
•8- ¡Eh!, que este mes inauguramos sección: **Zona Golfa**, al ladito de la Zona Zero. Leétela y después nos cuentas qué te ha parecido.
•9- Hablando de la ZZ, ¿por qué no haces un dibujo?
•10- Se acerca la Navidad, y nos apostamos algo a que cae algún juego por Reyes. **El Dossier** de este mes **te ayuda a decidirte**.
•11- ¿Viste el documental que echaron en La 2 sobre Tintín?
•12- Es que se acerca **'Tintín en el Tíbet'**. Está en las *previews*.
•13- Entérate cómo se lo montan en Japón a la hora de hacer revistas de videojuegos. A la derechita de estas letras...
•14- Y si sigues un poco más allá te encontrarás con **los cotilleos de todo tipo de El Confidencial**.
•15- Preséntale tus respetos a **'Donkey Kong Country 2'**.
•16- No te olvides de participar en **el concurso**. Vamos a tope.
•17- Te proponemos un juego: intenta imaginarte al personaje más cachondo, burlón y descarado de la Super. (La solución en la 18).
•18- Es **Earthworm Jim**, claro, pero eso lo veréis el mes que viene. Cuando tengamos el juego (Uy, qué broma).
•19- Ponte el chándal, vamos a hacer deporte. Comenzamos con el fútbol de clase: **'International Superstar Soccer DeLuxe'**.
•20- ¿Cansado? Pues todavía te queda un partido de **béisbol** con Frank Thomas, el protagonista de una de nuestras previews.
•21- Ahora trabájate el cerebro con **'Zoop'**.
•22- Pero cuidado, ¡puedes quedarte enganchado de por vida!
•23- Prepárate para el futuro leyendo la Anticipación.
•24- Un saludo para Big N, que cada día está más contestón.
•25- Y otro para **MegaMan**, al que nunca se le acaba la mecha.
•26- Este mes también nos hemos acordado de la **Game Boy**. Ahí está **'Killer Instinct'** para demostrarlo.
•27- Plántate delante del televisor y no te pierdas ni un sólo anuncio.
•28- Así podrás ver el de 'KI' que están pasando estos días.
•29- Antes de que se nos olvide: en diciembre se estrena **El niño invisible**, una *peli* en la que Nintendo tienen un protagonismo especial.
•30- Vente a las 30 ideas del número que viene. Y no olvides mineralizarte y supervitaminarte, que decía aquél.

Equipo vaya, no llueve de Nintendo Acción

UN DÍA EN LA VIDA DE

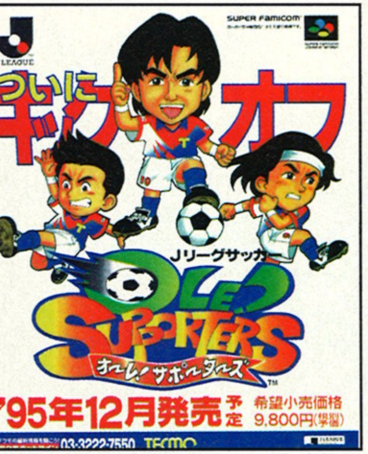
A los japoneses les encanta dar el cante. Ir por la vida de chirriantes y pegar absurdeces con locuras elevadas al cuadrado. Es quizá en las revistas de videojuegos donde más japoneses son los japoneses. Porque se ponen a jugar y les sale una vena sumo con gafas de sol que...



..resulta tan atractiva...



...que a veces se le quitan a uno las ganas de jugar...



...para dedicarse a otras cosas más provechosas, como el soccer, por ejemplo...

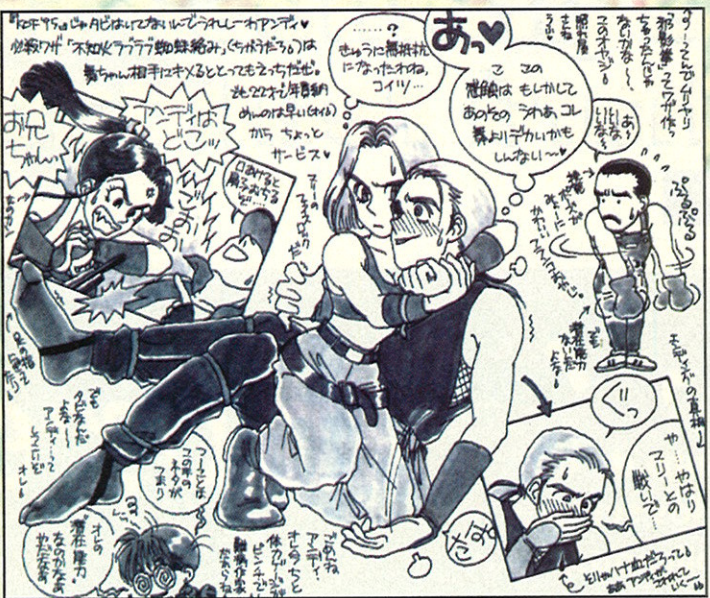


LAS REVISTAS JAPONESAS

(De videojuegos claro)



...o la vida contemplativa...



...mientras otros se lo pasan pipa por tí.



Lo dicho, que lo suyo es dar el cante, hasta en los videojuegos.

EL CONFIDENCIAL

de Nintendo Acción

Sed **bienvenidos** de nuevo a El Confidencial. Pero pasad, no os quedéis en la puerta, porque después vais por ahí quejándoos de que vuestros amigos **saben más que vosotros** sobre lo que se cuece en este mundillo. Entremos en materia con **la gran consola de Nintendo**, la nunca vista **Ultra 64**.

 A medida que se acerca la fecha mágica de su presentación, se disparan los rumores. Apuntad dos compañías que hasta ahora no habían sido citadas como posibles miembros del famoso ***Dream Team***, pero que ya han comenzado a sonar: **HAL y Seta**. En cuanto a nuevos títulos, se especula con la posibilidad de que algún día juguemos en los 64 bits de Nintendo al **'Waterworld'** de Ocean, al **'F-Zero'** de Nintendo y a **'Street Fighter: The Movie'**, de Capcom por supuesto.

 Uno que parece tener su futuro asegurado en la Ultra es **'Doom'**. Dicen que será una aventura totalmente nueva, con **nuevos niveles y ración doble de sangre**. Al ser preguntado por la posibilidad de que Nintendo suavizase un poco el juego, **Jay Wilbur**, de **ID Software**, fue tajante: **"ID no permitirá la censura"**.

 Pasando la página nos damos de bruces una vez más con el esperado nuevo **'Zelda'** para **Super Nintendo**. Fuentes de la propia Gran N dejan caer cosas como **"un nuevo juego de Zelda siempre está en marcha en Nintendo"**, lo que es decir mucho o nada. En cualquier caso, ¿qué os parecería un ***Link* renderizado** en estaciones **Silicon Graphics**? No perdáis de vista esa posibilidad, y sabed también que en alguna parte se deshoja la margarita sobre si hacer un juego nuevo o la fusión en plan *All Stars* de la que ya os hemos informado.

 Hablemos ahora de la afamada técnica **ACM** que da vida a **Donkey Kong** y a los luchadores de **'Killer Instinct'**. Nintendo quiere ver qué tal quedaría en **un juego deportivo**, y para eso han fichado a Ken Griffey Jr., una estrella del **béisbol** que ya está manos a la obra.

 Otra cosa. **MegaMan**, el héroe azul, será el protagonista de **una nueva recreativa** que **Capcom** lanzará **en Japón**: 'RockMan Power Battle'. Seguro que la rebautizan de cara al mercado occidental.

 Y aprovechando que estamos en el país del sol naciente, vamos a ver qué más cosas nos cuentan. La primera habla de 'Seiken Densetsu 3', más conocido como **'Secret of Mana 2'** y de los rumores sobre su **improbable aparición en el mercado americano**. Square of America dice que la traducción al inglés llevaría seis meses, demasiado. La segunda va dedicada a todos los fans de Bola de Dragón: **'Dragon Ball Z: Ultra Goku Legend'** es el nombre del último título para Super Famicom aparecido por aquellas tierras con los personajes de Toriyama como protagonistas. Su mayor novedad es el empleo de la **perspectiva isométrica** y..., y no os entretenemos más. Os dejamos que vayáis a escribirnos la inevitable carta preguntando cuándo va a salir en España.

Por Javier **Abad**



Generación ULTRA 64

El día 26 de noviembre... la promesa se hará realidad

Nintendo está a punto de dar carpetazo a uno de los seriales más largos, complicados, 'rumorosos', exigentes y competitivos de los últimos tiempos del videojuego. Ha pasado ya mucho tiempo desde que se nos regalaran nombres tan dulces como Project Reality, Ultra o 64 bits, y, desde luego, ya es hora de que se nos regalen imágenes que fascinen nuestros pluriempleados órganos sensoriales.



¡¡El cartucho!! Así es el aspecto definitivo que tendrán los cartuchos para Ultra. Lo que hay dentro, todo un secreto.

Todo llega, es evidente. **Ultra** incluido, aunque ya muchos dieran la batalla por perdida. Han sido **más de dos años esperando** que cayera del cielo algún que otro bit que correspondiera a nuestra llamada. Mientras, **ha sucedido de todo**. Se han depurado las técnicas de programación para la Super, se han *oxigenado* los 16 bits y han irrumpido las consolas de 32 bits, la mal llamada nueva generación (¿qué han aportado hasta ahora?).

Rumores, **confirmados y desmentidos**, cifras, engendros electrónicos y muchos chips han pasado también por las mentes de los **fanáticos Nintendo**. Ahora parece que la espera ha merecido la pena. El día clave será el **26 de noviembre**, última jornada del **Shoshinkai Show de Tokio**. Allí **Nintendo** dará rienda suelta a la imaginación de miles de personas que aguardan noticias, imágenes, pantallas y declaraciones entorno a **Ultra 64**.

¿Y qué vamos a ver allí? El **hermetismo** que guarda **Nintendo** es total. Oficialmente, todo queda para el día 26. Se nos prometen pantallas, 'sonidos', información y muchas entrevistas y declaraciones pomposas. *Off the record*, que significa casi seguro pero sin confirmación, nos daremos de bruces con **tres misterios** resueltos. El primero, las **imágenes de los primeros juegos**. Fuentes de **Nintendo** aún mantienen que **en el Shoshinkai pondrán en marcha hasta 100 Ultras y 10 juegos diferentes**.

Otras fuentes no oficiales sugieren que sólo habrá **cuatro títulos** disponibles. A saber: **una nueva aventura de Mario** (no el RPG) en la línea 'Mario World' de siempre; **'Cobra'**, el simulador de vuelo que Miyamoto y Paradigm Simulation llevan ya tiempo desarrollando a medias; **'Killer Instinct 2'**, que no es la segunda parte sino el de siempre sólo que reprogramado y potenciado al máximo; y **'Turok: The Dinosaur Hunter'**, el primer proyecto de Acclaim que, pese a no saber de él hace tiempo, sigue adelante. Tras **Nintendo**, **Paradigm**, **Rare** y **Acclaim** se espera que a las pocas semanas, el resto de compañías del *Dream Team* muestren imágenes de sus juegos.

Ése día el Shoshinkai Show de Tokio pondrá fin a dos años de espera y misterio. Ultra 64 será una realidad con juegos propios.

Un pad rompedor

Segundo misterio resuelto. **El mando de control**. La imagen que reproducimos a la izquierda corresponde al diseño definitivo que tendrá el control pad de **Ultra**. El departamento de diseño de **Nintendo** ha querido profesionalizar las funciones del mando de control dándole a la vez la forma de siempre. **Más que un mando será un joystick**, tipo PC. Tendrá **seis botones y funciones especiales para simuladores de vuelo y programas de conducción**. Una pasada que se dice, incluirá el paquete original de **Ultra**. Uno sólo, el otro tendréis que comprarlo.

Y tercer misterio fundido, éste algo menos seguro. **Nintendo** enseñará el **nuevo sistema de almacenamiento de datos** que el mes pasado os dimos a conocer. Se llama **Bulky Media** y es algo parecido a una unidad de disco sólo que no utiliza los formatos convencionales y además es capaz de *guardar* muchos más datos que cualquier sistema conocido. Se habla de **150 MegaBytes**, unos **1200 megabits**. Pero como no hay nada confirmado, preferimos confiar en lo que hay: el sistema de cartuchos de mega memoria, que es lo primero en que se va a basar la máquina. Por lo visto, el *bulky drive* ha tranquilizado a los programadores que están diseñando para **Ultra** pues estaban *mosqueados* con la limitación de memoria.

En **el próximo número**, tras la feria, no ofreceremos rumores, sino **información fresca e innovadora** sobre **Ultra 64**.

Algunos medios especializados de los EE.UU. dan por hecho que **Ultra 64 estará a la venta en Japón antes de que termine el año**, en algún momento del mes de diciembre para ser exactos. Esta información se ha visto contrastada por **otras revistas** que mantienen que Nintendo retrasará el lanzamiento japonés de Ultra en favor de un **lanzamiento conjunto japonés norteamericano** que **rentabilice** los primeros cartuchos que golpearán las calles. El lío, a la vuelta de la esquina.

La posibilidad ya es un hecho. **Ultra** no será Ultra en **Japón**, ni siquiera Ultra Famicom, como muchos habían apostado. El nombre definitivo de la consola **será Nintendo 64**. Eso es lo que figura en la publicidad que ha elaborado la compañía japonesa cara al **Shoshinkai**, y eso es lo que circula por los rotativos nipones. **Ya lo advertimos** en nuestro número anterior, y cuando aquí se dice algo...

Jay Wilbur, uno de los hombres clave de la compañía americana **Id Software**, ha asegurado en una revista americana que hay **muchas posibilidades de que 'Quake'**, la gran secuela de **'DOOM'**, aparezca en Ultra 64. Estas declaraciones fueron realizadas a mediados del mes de octubre, con lo que no se descarta que la gente de Id Software haya empezado a trabajar en el tema.

Playmates, la compañía que distribuye en los EE.UU. las creaciones de Shiny (David Perry y su banda) ha empezado a **negociar con Nintendo** para conseguir una de las **licencias** que da derecho a **programar en Ultra 64**. El proyecto de juego que han presentado se basa en un **estilo 'Blade Runner' sobre gráficos poligonales**.

'Goldeneye', la conversión a videojuego de la venidera película de **James Bond**, estará primero y exclusivamente, en **Ultra 64**. El juego, que ya fue anunciado para Super Nintendo a principios de este mismo año, está siendo retocado por **Rare** a partir de la tecnología que permite la nueva consola de Nintendo. El cambio **no significa problema alguno** para **Rare**, puesto que la compañía inglesa estaba trabajando sobre una **fórmula poligonal**. Lo que sí ha quedado claro es que **el lanzamiento se retrasará** hasta **abril del 96**.

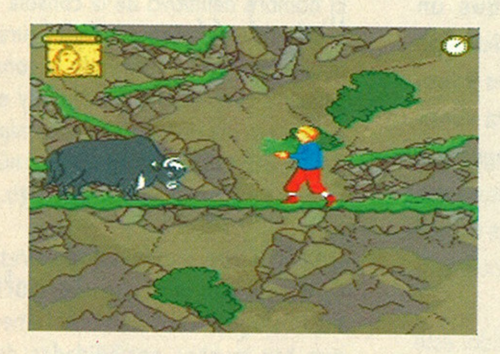
News ULTRA 64



TINTÍN EN

• Infogrames/Nintendo • Super Nintendo •

Nintendo ficha al último gran héroe de Infogrames



Dar de comer al hambriento. *Llegado a este punto, Tintín deberá buscar un poco de hierba fresca para que el yac se mueva al comérsela y le deje el camino despejado.*

Infogrames se está especializando en trasladar aventuras de cómic a la Super. Tras probar con 'Los Pitufos' o el más reciente 'Astérix & Obélix', ahora le llega el turno a Tintín. La calidad del juego ha merecido la atención de Nintendo, algo de lo que pocos pueden presumir.



Tiene cara de no haber roto un plato en su vida y, sin embargo, es uno de los más intrépidos aventureros de nuestro tiempo. Además, **es un colega de profesión**, así que cuidadito con pasarse un pelo con él.

Os hablamos de **Tintín**, el héroe **creado por Hergé** allá por **1929**, que ha vendido desde entonces unos 170 millones de libros en **52 idiomas** diferentes (afirman que se vende un cómic suyo ¡cada 12 segundos!). Lo que el bueno de Hergé nunca imaginó es que casi **setenta años después** de dar vida a su personaje, éste iba a debutar como **protagonista de un cartucho para la Super**.

Van a ser **los franceses de Infogrames**, tan aficionados ellos a trasladar historias del cómic al videojuego, los que nos den semejante gustazo. Y el título elegido va a ser **'Tintín en el Tíbet'**, una de las aventuras con más acción del valiente periodista y, por tanto, una de las que mejor se presta a ser convertida en juego.

Sin embargo, hay **algo** que *a priori* **no encaja** si tomamos a Tintín por un lado y a lo que sería el personaje tipo de cualquier cartucho por otro. ¿No habéis caído en ello? Pues sí hombre,

Así se lo montará Tintín en la Super

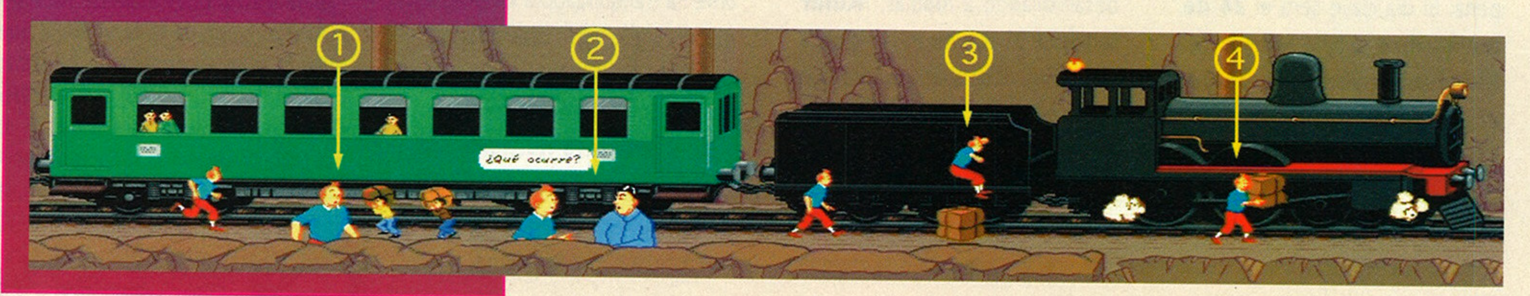
A lo largo de esta tira podéis encontrar algunos de los puntos que definen lo que será **'Tintín en el Tíbet':**

1) *Para evitar la embestida de algunos enemigos (los niños en este caso),* **Tintín podrá cambiar de plano**. *Todo un gustazo ver cómo afecta a nuestro héroe el paso de una perspectiva a otra.*

2) *Los* **diálogos** *con determinados personajes os darán algunas claves importantes para avanzar.*

3) *Tintín no tendrá* **ningún movimiento de ataque**. *Su no violencia se compensará con la necesaria habilidad para saltar y moverse por las plataformas.*

4) *Por último, Tintín deberá* **interactuar con diversos objetos** *del escenario, lo que potenciará el lado 'aventurero' del juego.*



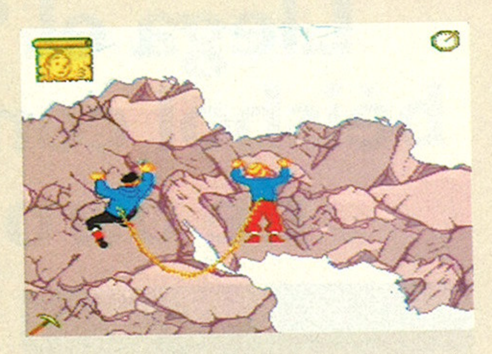
EL TÍBET

• Plataformas Aventura • 12 Megas • Diciembre •

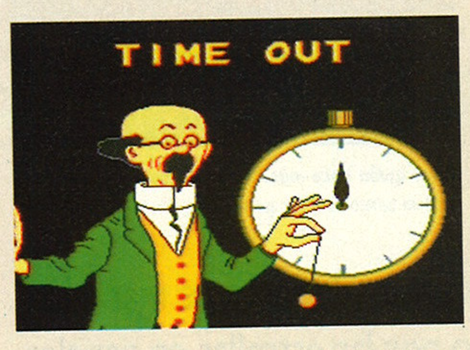




Tintín, el hombre objeto. *Recoger objetos e interactuar con ellos será una de las habilidades que tenga Tintín.*

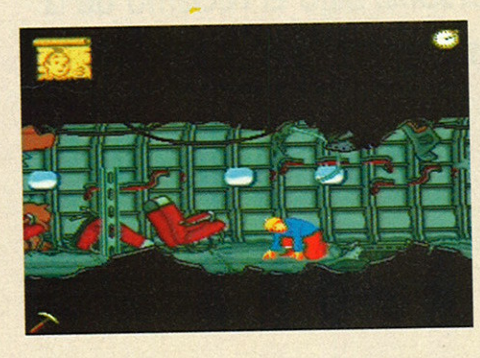


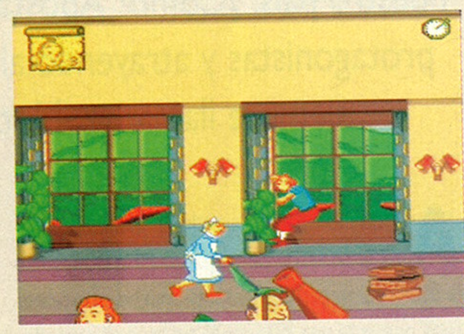
A la cima con Haddock. *En este nivel, controlaréis a los dos personajes en su escalada hacia las cumbres tibetanas.*



Un ojo en la acción, el otro en el reloj. *El tiempo será un factor que intervendrá en los trece niveles del juego.*





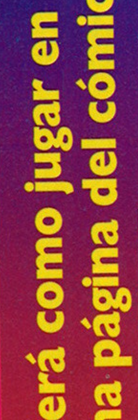


Profeta de la no violencia. *El de Tintín no será un juego violento. Mirad este 'temible' enemigo y lo comprenderéis.*

fijaos que no hay nada más **opuesto al carácter** y la personalidad **de nuestro rubio amigo** que **ir** por la vida **dando mamporros** y eliminando a un enemigo cada tres pasos.

La solución que han dado los programadores a tan tremendo *conflicto* ha sido **eliminar todo tipo de violencia** (Tintín no llevará armas ni se pegará con nadie) **potenciando la habilidad a base plataformas** y también el sentido de aventura del juego, obligándoos a pensar un poquito en la mayor parte de sus **13 niveles**. En fin, que los seguidores de este especial *metemeentodo* pronto sabrán lo que es bueno.





Una de las características de los trabajos de **Infogrames** *basados en personajes de* **cómic** *es su absoluta* **fidelidad al original**. *Esta vez no iba a ser menos, así que cuando juguéis a* **'Tintín en el Tíbet'** *os parecerá que tenéis abierto el cómic ante vosotros.*

De conseguir que os produzca tal impresión, se encargarán unos gráficos magníficamente conseguidos (el sprite de **Tintín** *tendrá* **650 cuadros de animación**) *y también la aparición en pantalla de* **cajas de diálogo** *que, además, estarán* **traducidas al español.**







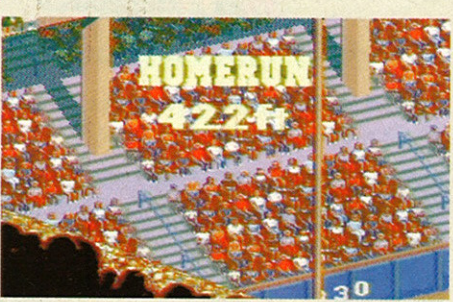
FRANK THOMAS 'BIG

• Acclaim • Super Nintendo •

Llega el 'circo' del béisbol con tecnología de otro planeta

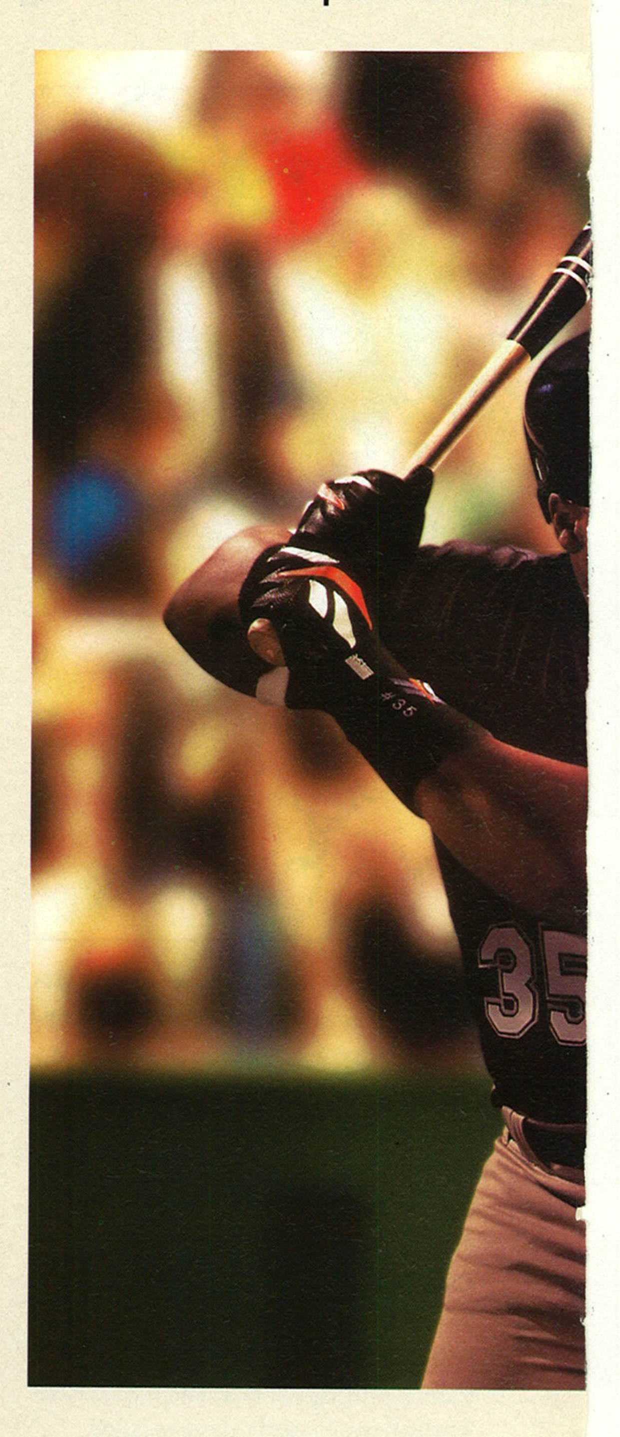


Ponte a cubierto. *Los partidos de este 'Big Hurt' se jugarán de día, de noche y hasta en pabellones cubiertos.*



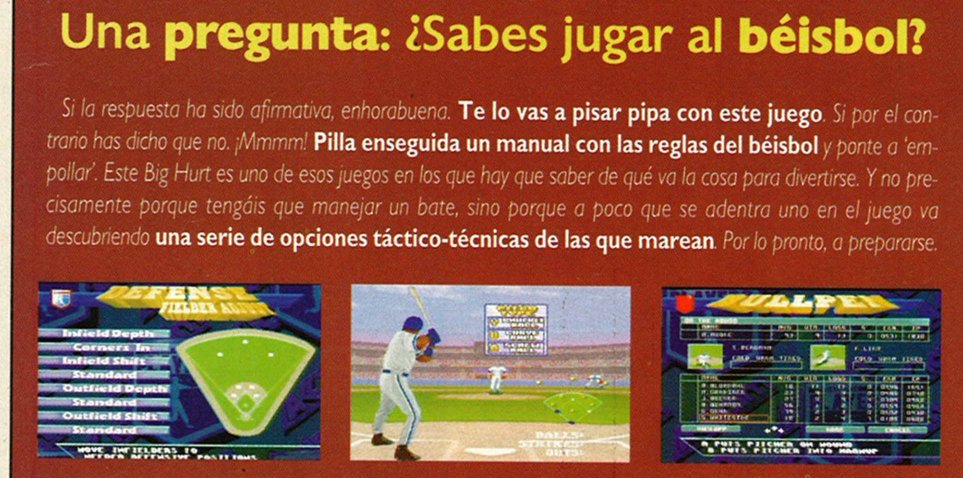
A ver quién hace más. *Una de las modalidades de juego será un torneo para ver quién consigue más 'Homerun'.*

Acclaim pretende hacer del béisbol un deporte de masas en nuestro país. ¿Cómo? Apostando por las estrellas en papeles protagonistas y atrayendo al personal bajo el reclamo de la siempre llamativa 'Motion Capture Technology'.



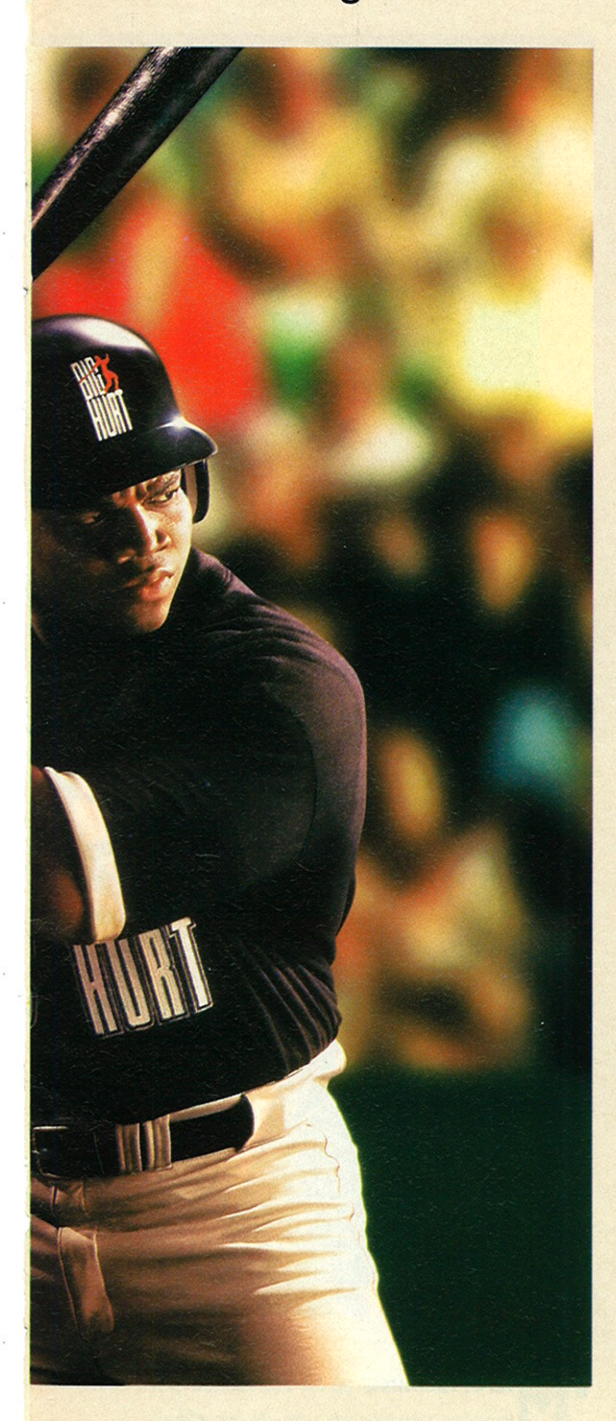
Aunque lo normal cuando anunciamos la inminente salida de un juego es centrarse en la figura de su protagonista/as, mucho nos tememos que esta vez la fórmula no va a dar resultado. Y no es que **Frank Thomas**, a la sazón la **estrella del béisbol** que pone el nombre (y seguro que la mano para cobrar) al juego no sea famoso. Lo que ocurre es que nombrarlo por estas tierras debe tener **el mismo efecto** en la gente **que** hablarle de **Butragueño**, por poner un ejemplo de figura del deporte patrio, a un taxista de **Oklahoma**. Es decir, cero.

Por eso, será mejor que nos olvidemos del amigo Thomas y os presentemos el juego como lo que va a ser, **un simulador de béisbol en toda regla**. Y vosotros os preguntaréis qué atractivo tendrá un cartucho así en un país como el nuestro, en el que debe haber unos veinte o treinta deportes que suscitan más expecta-



Hurt' Baseball

• Béisbol • 24 Megas • Diciembre •

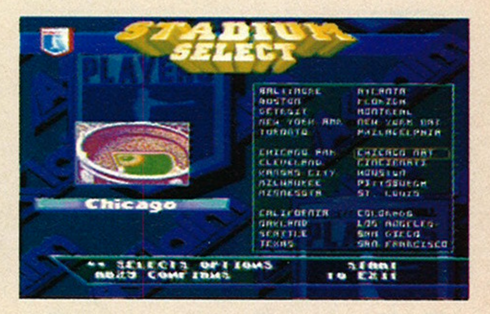


ción que el béisbol. Bueno, no nos precipitemos.

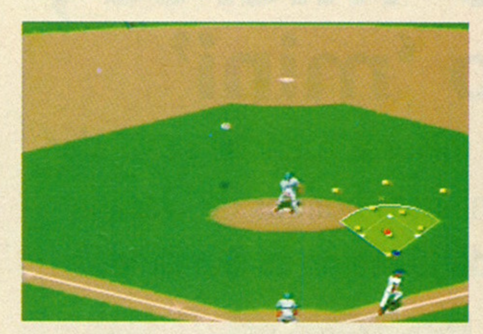
¿Habéis oído hablar de la **Motion Capture Technology**? Seguro que sí. Así que cuando os digamos que **'Frank Thomas Big Hurt Baseball'** empleará la nueva técnica de captura de imágenes en movimiento desarrollada por **Acclaim**, entonces la cosa tomará otro cariz, porque eso significará disfrutar de **gráficos impresionantes**, de animaciones logradísimas, de efectos únicos, y todo bañado en un **sentido del realismo** que os dejará alucinados. Pues así, **así será técnicamente este juego de béisbol** que, por hablaros también un poquito sobre lo que ofrecerá, **se abastecerá de equipos y estadios verdaderos** (o al menos eso dicen, porque nosotros no estamos muy puestos en béisbol) y trasladará ese realismo al desarrollo de los partidos, tanto a nivel técnico como a nivel táctico: ya sabéis, formas de lanzar la bola y cosas de esas. Además, habrá **varios modos de juego** que irán desde los partidos de exhibición hasta una competición para ver quién consigue más ***homeruns (carreras)***, pasando por Ligas, *playoffs*, etc.



Todo un reto. *Este modo os pondrá ante diferentes situaciones de juego y os obligará a superarlas con éxito.*



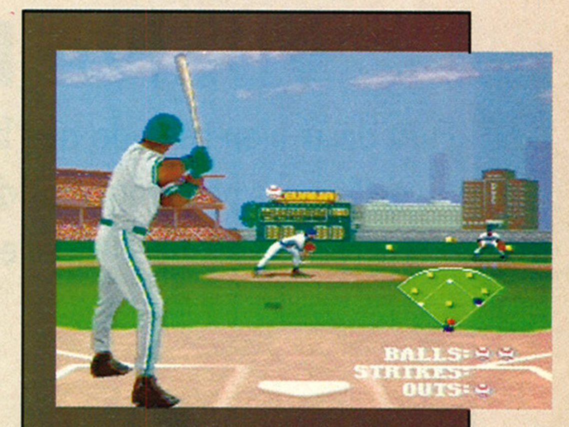
Realismo a tope. *Los fans de la Liga profesional americana disfrutarán jugando en los estadios de verdad.*



La otra vista. *La perspectiva trasera del bateo dará paso a esta vista más general cuando haya que correr a las bases.*

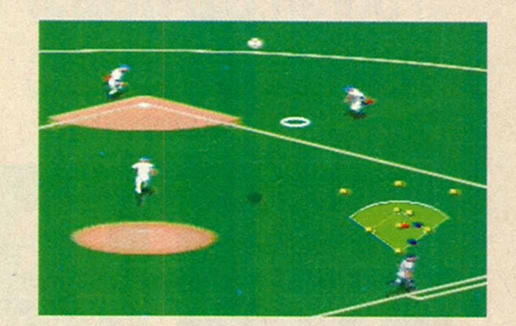


¡La tengo! *Las buenas animaciones no estarán reservadas para el bateador. El resto también tendrá su momento.*



Motion Capture, deporte + técnica

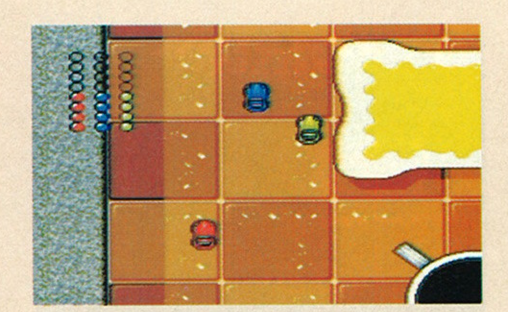
Secuencias de bateo como ésta, en las que **la perspectiva se acercará como nunca a la acción**, *serán las encargadas de mostraros de una forma práctica los efectos del empleo de la* **Motion Capture Technology** *en la programación de* **'Frank Thomas Big Hurt Baseball'**. *El resultado, pronto lo veréis: unas* **animaciones fluidas** *y unos* **movimientos realistas al máximo** *que* **potenciarán el carácter de simulador del juego.**



El punto exacto. *Un círculo sobre el campo indicará dónde va a caer la bola después de ser golpeada por el bateador.*

MicroMa

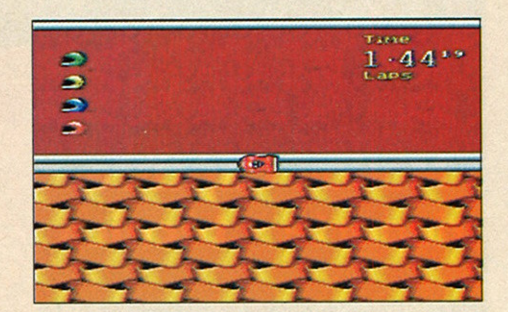
• Ocean • Super Nintendo • Carreras •



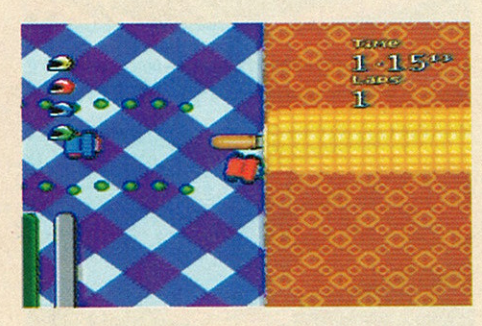


Vuelven los 'micros', vuelve lo 'mini'

Para dejar bien sentado que las mejores esencias se venden en frascos pequeños, los diminutos bólidos de Ocean regresan a la Super ofreciendo lo mejor de sí mismos.



Al filo del abismo. *Estas situaciones, en las que se roza la caída al infinito, serán muy habituales durante las carreras.*



Pequeños vehículos, grandes dificultades. *Los peligros y las sorpresas seguirán siendo constantes en los circuitos.*



¡¡Podrán participar hasta 16 jugadores!!

En total serán **seis** las **modalidades de juego** que incluirá **'MicroMachines 2'**. **Dos** de ellas, absolutamente **novedosas**. La **competición entre dos parejas** de jugadores, **y** el modo **"Knockout"** donde participarán de 4 a 16 jugadores enfrentándose de dos en dos en eliminatorias directas.



'MicroMachines' se ha convertido por méritos propios en uno de los **clásicos** dentro del mundo de los **videojuegos**. La simple mención de su nombre nos trae de inmediato a la mente conceptos de diversión y jugabilidad, puntos básicos en aquellos juegos que aspiran a 'romper'.

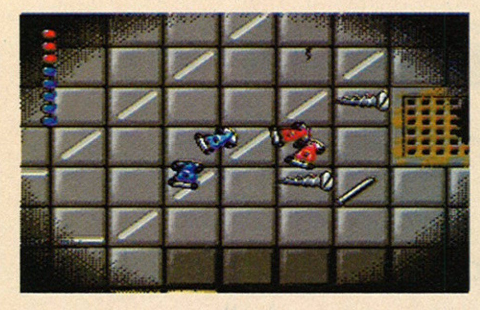
Esas mismas cualidades serán los principales avales del nuevo **'MicroMachines'** que **Ocean** ha preparado para que la Super no deje de rugir con los motores de estos mini vehículos.



CHINES 2

• 8 Megas • Noviembre •





¡No me empujeeees! *Las 'malas artes' y los atajos continuarán siendo bazas fundamentales para lograr éxitos.*

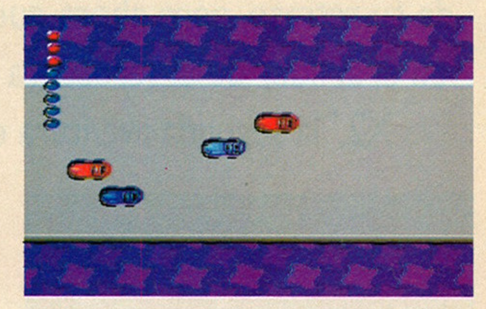


Falta el champán. *Un simbólico podio mostrará los resultados definitivos de cada una de las carreras.*



Siguiendo el rastro. *En este caso, serán las estrellas las encargadas de mostrarnos el camino correcto hacia la meta.*

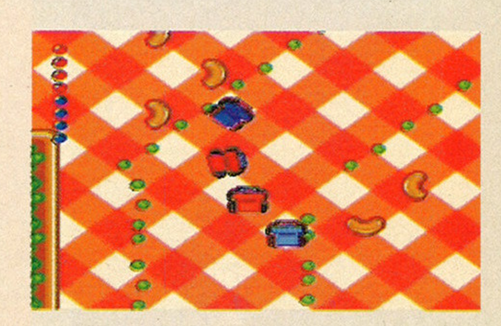




¡¡Que tíos más divertidos!!



Antes y después de cada carrera, los microchavales nos ofrecerán unas animaciones súperdivertidas en las que comprobaremos el ***talante simpático*** *con que se ha programado el juego*



Escabrosos circuitos. *Los recorridos resultarán más peligrosos y traicioneros que nunca. La curva fatal que os envíe fuera de la carrera puede aparecer en cualquier momento.*

A simple vista, el **aspecto** de esta nueva entrega será muy **similar al** que presentaba su **predecesor**, manteniendo la **perspectiva cenital**, los **escurridizos vehículos** que no cesan de derrapar en cada curva y los **sinuosos circuitos** que se encuentran permanentemente rodeados por abismos, pero lógicamente también incluirá un elevado número de **novedades** que lo harán particularmente diferente.

Entre ellas, y por citar sólo las más importantes, se encuentran los **nuevos personajes**, **circuitos y vehículos** que harán acto de presencia y, sobre todo, las **nuevas modalidades de juego** que incorpora, gracias a las cuales se podrá participar en **torneos de cuatro jugadores** distribuidos en equipos de dos o, si lo preferís, podréis crear un **campeonato compuesto por hasta 16 jugadores**, que se irán eliminando de modo directo en carreras de uno contra uno.

Por supuesto que las sorpresas que nos traerá este nuevo Micro no se acaban aquí, pero nos vais a permitir que las reservemos en el más absoluto de los **secretos** para contároslas en el **próximo número**. De momento engrasad vuestra Super; tiene que estar a punto para lo que se avecina. Que no es poco.

MEGAM

• Capcom • Super Nintendo • Acción

Vuelve el líder de la genuina 'Generación X'

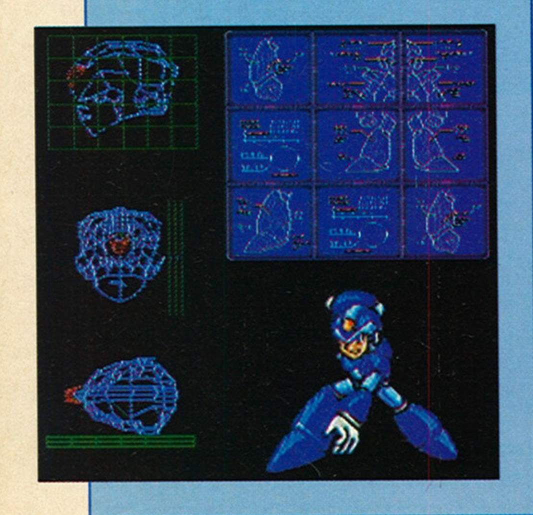
Casi lo clasificamos como 'Expediente X', por lo inexplicable de su retraso, pero ahora que está a punto de llegar vemos en él al líder de la verdadera 'Generación X'. Es 'MegaMan X2,' la segunda aventura en la Super del héroe azul.

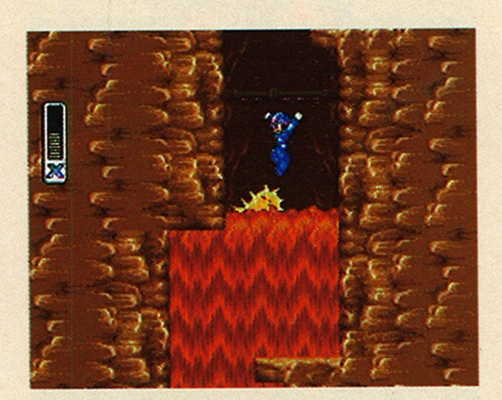


Curiosidades sobre MegaMan

'MegaMan X2' *llegará a* **España** *con unos* **meses de retraso**, *justamente cuando* **Capcom** *ya* **comienza a mostrar** *las primeras pinceladas del 'X3', que será* **la tercera parte** *de una* **de las dos series** *del héroe azul* **en la Super**. *La otra 'saga' está representada en solitario por* **'MegaMan 7'**, *otro título que veremos en breve por estas tierras.*

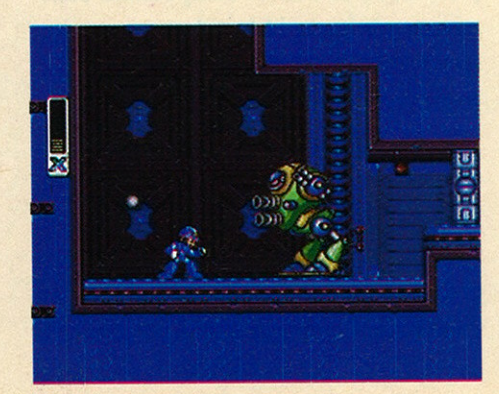
Por cierto, si os sorprende el cambio de nombres sabed que la **X** *viene* **porque 'Mega Man X'** *fue el* **décimo** *juego de MegaMan que aparecía* **en** *los* **EE.UU.** *Y el* **7** *de* **'MegaMan 7'** *obedece a que el juego se concibió como una* **continuación** *de los* **seis cartuchos** *del héroe azul aparecidos anteriormente para* **N.E.S.** *Ése es el orden, aunque nosotros vayamos a verlos como quien dice a la vez.*

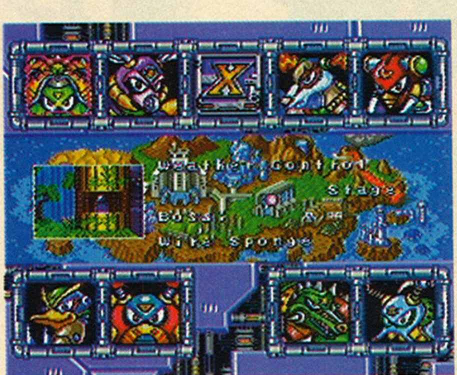




Se sube por las paredes. *MegaMan seguirá teniendo la habilidad de trepar por las paredes, y la pondrá en práctica en ocasiones como ésta en que es perseguido por la lava.*

MegaMan va a volver **a la Super**. Dicho de esta manera, no parece nada realmente asombroso, porque el héroe azul (que antes de que el éxito de 'Street Fighter' le eclipsara, **fue el personaje estrella de Capcom**) nos tiene acostumbrados a retornar una y otra vez a cuanta consola se le pone a tiro. Lo hizo en la **veterana N.E.S., repitió hazaña en la portátil** y ahora insiste en los 16 bits, así que aparentemente no hay por qué extrañarse.





Ocho nada menos. *Éstos son los ocho primeros enemigos a los que os tendréis que enfrentar. Después vendrán más.*

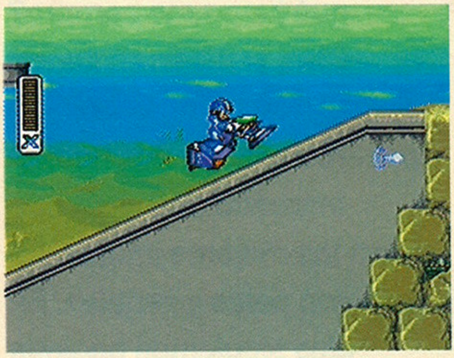
Lo que tiene miga es que este **'MegaMan X2'** que va a llegar ahora a España lo hará con **varios meses de retraso** respecto a su lanzamiento en otros países. Y lo va a hacer justo cuando los incondicionales del genial humanoide o bien **habían perdido la esperanza** de verlo por estos pagos, o bien se habían hecho con el cartucho americano, los muy pillines...

Bueno, pues alégrense todos, porque por fin lo vamos a tener entre nosotros. Y **con alguna que otra novedad** que ya en su día os contamos en estas páginas, pero que no nos importa repetir dado el tiempo transcurrido desde entonces. Además, para eso estamos.

AN X2

Plataformas • 12 Megas • Noviembre •





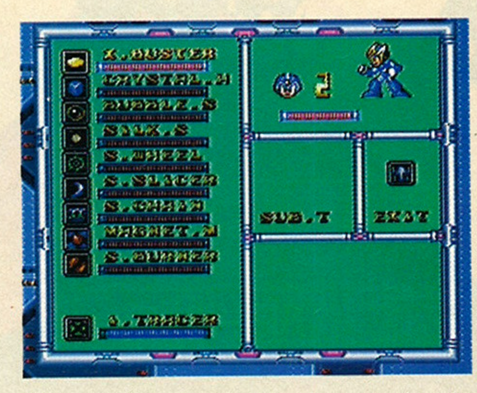
El motero MegaMan. *Entre los distintos vehículos que podrá pilotar el héroe azul estará esta veloz moto.*

Veréis, resulta que en **Capcom** se precian de que cada cartucho de **'MegaMan X2'** incorporará (o incorporaba, porque con el desfase de fechas uno no sabe que tiempo verbal emplear) un **chip**, el **C4**, desarrollado por la misma compañía japonesa para **potenciar** los **gráficos y** mejorar los **efectos tridimensionales**.

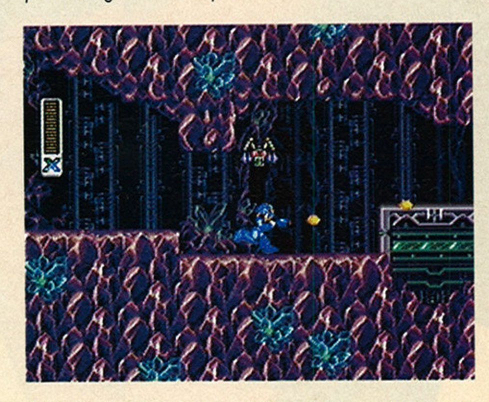
Con él pretenden darle **un lavado de cara a un veterano del videojuego** que después de tantas secuelas en su currículum (se calcula que **habrá vendido unos tres millones de cartuchos** en todo el mundo) necesitará adaptarse a los nuevos tiempos.

Claro, que eso no quitará para que se mantengan algunas **tradiciones** tan **añejas** como la **mezcla de plataformas y acción** que preside todas sus aventuras, o la no menos acostumbrada división del juego en niveles guardados por un jefe final bastante duro de pelar.

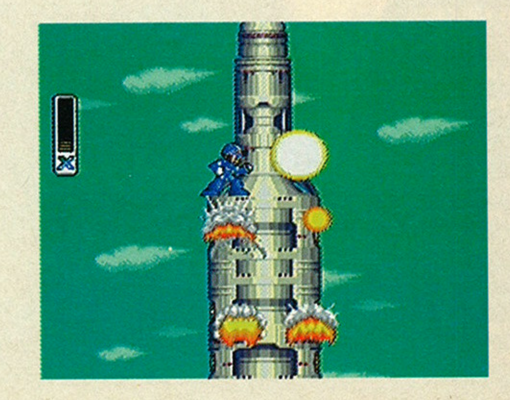
O sea, que modernizarse sí, pero **nada de perder las señas de identidad** que le han llevado a la cumbre y con las que piensa seguir triunfando mientras le dejen. Ni los retrasos van a poder con él. Queda dicho.

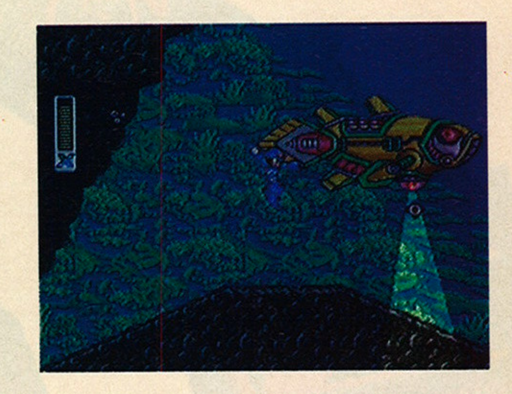


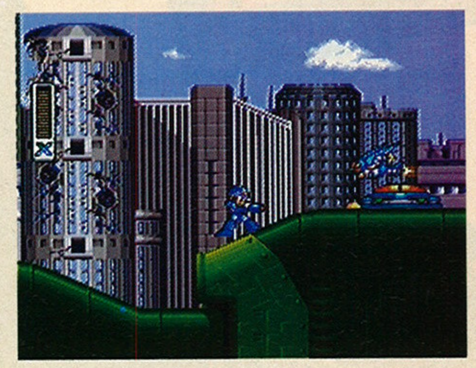
Elige arma. *Como de costumbre, cada enemigo al que derrotéis os 'donará' amablemente un nuevo arma que después podréis elegir desde esta pantalla.*



Variedad en los escenarios. *Una de las virtudes de todos los juegos de MegaMan es la variedad de escenarios entre una fase y otra. Este 'X2' seguirá fiel a esa costumbre.*

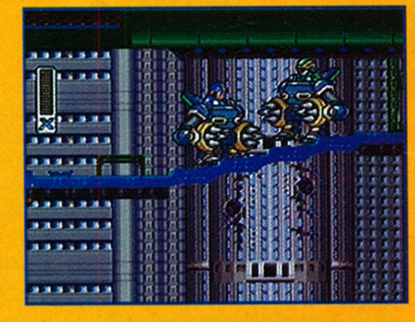


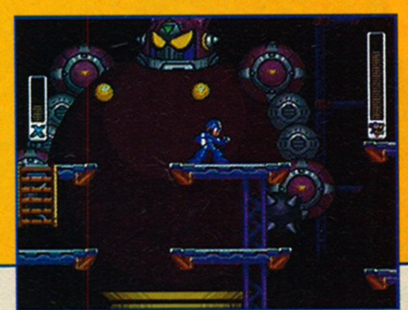




¡Bienvenido C4!

El lado técnico cobrará interés en **'MegaMan X2'** *debido al empleo del* **C4**, *un* **chip desarrollado por** *la propia* **Capcom** *con objetivo mejorar la brillantez de los* **gráficos** *y potenciar los* **efectos tridimensionales**. *De momento, quedaos con la copla y con la* **buena pinta** *de lo mostrado en estas dos imágenes. Y ya habrá tiempo de juzgar la utilidad del invento.*







Respondemos a la gran pregunta de esta navidad

Se acercan las navidades y la pregunta del millón comienza a rondar por las cabezuelas de millones de chavales. ¿Y qué juego me compro? Bien, pues en Nintendo Acción hemos decidido ponéroslo fácil y nos hemos marcado una guía que repasa los mejores juegos del año con pelos y señales. En las siguientes páginas encontrarás los cartuchos más brillantes del 95 a juicio de nuestra redacción. Hemos acompañado a todos ellos con datos técnicos, una crítica experta, precio, el número de la revista en que hemos hablado de él y hasta dónde aparecieron sus guias de trucos. Si eres listo y quieres rentabilizar tu inversión, no pases de estas páginas. En este momento no tienen precio.

Antes de leer el dossier, debes saber

• En este dossier hemos recogido los juegos **más valorados por la redacción de Nintendo Acción** durante este año. Eso no quita que **grandes juegos que vieron la luz durante el año pasado** aún sigan a la venta y **constituyan una opción de compra acertada**.

• Los comentarios que aparecen en las fichas de cada juego son **transcripciones de las opiniones de nuestros redactores** en el momento en que puntuaron el juego. De ahí que **aparezcan entrecomilladas**.

• Los **precios** de los juegos están sacados en su **mayoría del catálogo de Centro Mail**, de manera que **pueden variar** según el lugar en que los compres.

Y ahora, yo, ¿qué Juego me compro?

¿Sabías qué? Te puedes hacer con una **Super Nintendo + Super Mario All Stars por 14.990 pts.** Ahora, que si quieres ir todavía un poco más lejos, Nintendo acaba de poner en marcha dos ofertas irrechazables. Una, **Pack Super Color** (consola + Super Mario All Star + Super Game Boy) por **19.000 pts** aproximadamente. Y otra, **Pack Carlos Sainz** (consola + Stunt Race FX) al precio aproximado de **16.000 pts.**

Recomendado para adictos a la acción con un pelín de estrategia. Y clásicos de siempre.

Demon's Crest

SNES • 16 Megas • Capcom • Capcom

"Capcom se ha apuntado el tanto de la **calidad en todos los aspectos**. Calidad narrativa, calidad gráfica y calidad sonora. En el juego se **mezclan acción, plataformas y leyenda viva del software**, todo bajo el punto de vista de una **tecnología que abandera el modo 7**."

9.990 Pts
Review en: **Nintendo Acción 28**
Guía de trucos: **Nintendo Acción 33**

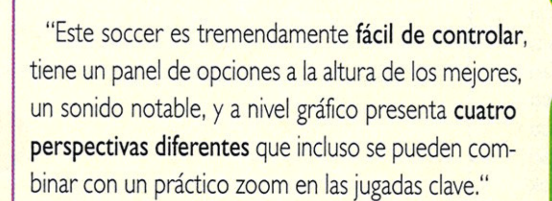


Recomendado para jugadores de fútbol fácil y entretenido. A caballo entre Sensible Soccer y FIFA

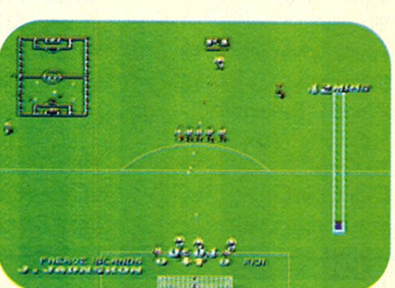
Dino Dini's Soccer

• SNES • 8 Megas • Virgin • Eurocom





"Este soccer es tremendamente **fácil de controlar**, tiene un panel de opciones a la altura de los mejores, un sonido notable, y a nivel gráfico presenta **cuatro perspectivas diferentes** que incluso se pueden combinar con un práctico zoom en las jugadas clave."





11.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 26**





Recomendado para fanáticos de la plataforma brillante, original y 'cómica'

Asterix & Obelix

SNES • 12 Megas • Infogrames • Bit Managers

"Asterix y Obelix se merecían un juego como éste, capaz de reflejar el **carácter de los cómics** de Uderzo y Goscinny, y lleno de **pequeñas gotas de humor y colorido**. Palmas y felicitaciones para el trabajo de Bit Managers en Super Nintendo."

12.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 34**

91%

Recomendado para todos los jugadores del mundo, mejor si sois algo mayorcitos

Batman Forever

• SNES • 24 megas • Acclaim • Probe

"Acclaim ha conseguido **trasladar a la super el espíritu y las riendas de un magnético film** que destroza taquillas por donde va. **Este Batman resulta una delicia en todos los aspectos.** Desde la imaginativa puesta en escena hasta el señuelo de los golpes especiales."



10.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 35**

Recomendado para usuarios de Game Boy. Desde el hermano pequeño hasta las madre de Rita

Donkey Kong Land

• Game Boy • 4 Megas • Nintendo • Rare

"La fuerza de DKL está, sin duda, en los gráficos. También en las **animaciones, quizá las más completas vistas hasta ahora en Game Boy**, y en un detalle que puede pasar desapercibido: **El diseño**, que es diferente al visto en Super Nintendo y se completa además con nuevos niveles y una jugabilidad altísima."

92%

5.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 32**

Recomendado a adolescentes hechos, derechos y apasionados del género

Doom

• SNES • 16 Megas • Ocean • Sculptured





"Se ha trasladado perfectamente todo el atractivo y la jugabilidad del título, la **actuación del FX2 alcanza niveles altísimos**, el movimiento es suave y rápido. En definitiva, estamos ante uno de los **mejores programas salidos para 16 Bits de los últimos tiempos.**"

93%

14.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 37**

Recomendado para jovencitos que quieran sacar partido a su portátil

Earthworm Jim

• Game Boy • 4 Megas • Virgin • Eurocom

"El gran trabajo en la conversión de Eurocom ha permitido **mantener el espíritu burlón del juego** y, aunque las animaciones no son tan claras como las del original, tanto los movimientos del protagonista como los escenarios y las situaciones sí son muy similares. Y eso es garantía de diversión."

92%

5.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 32**

¿Sabías qué? Nintendo España cuenta en su catálogo con un buen número de **títulos para Super Nintendo a un precio realmente excepcional**. Para que sepas de qué va esta revolución vamos a transcribir la lista completa. ¿El precio? Entre **4.000 y 4.500** 'cucas' según donde lo compres. A qué sí, a qué es una pasada total.

- Super R-Type
- F-Zero
- Super Tennis
- Pilotwings
- Street Fighter II
- Battleclash
- World L. Basketball
- Super Star Wars
- Starwing
- Push Over
- The Magical Quest
- Bubsy
- Battletoads in Battlemaniacs
- Yoshi's Safari
- Goof Troop
- S.F II Turbo
- Aladdin
- Plok
- Metal Combat
- Pac-Attack
- Stunt Race FX

Recomendado para buscadores de joyas, gente divertida y amigos de lo fantástico y las buenas risas

Earthworm Jim 2

• SNES • 32 Megas • Virgin • Shiny

"Más que un juego, una **sucesión de gags** en las que **el sentido del humor y el absurdo** se dan de bruces con una **demostración palpable y tecnológica** de lo que **debe ser la segunda parte de un juego genial.**"



9.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 37**

Recomendado para jugadores que no se conforman con ver fútbol, que quieren jugar en un gran estadio

FIFA 96

•SNES • 16 megas • Electronic Arts • EA Sports

"Lo verdaderamente grande: **Equipos y jugadores reales, renderizaciones y el espíritu FIFA**, que está siempre presente. Lo menos bueno: lo **escaso de las repeticiones** (menos opciones que en la primera versión) y la **irregularidad en el scroll.**"



9.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 36**

Recomendado para aventureros y roleros que quieren correr aventuras en español, en castellano

Illusion of Time

• SNES • 16 Megas • Nintendo • Enix

"La belleza de sus gráficos, el entretenimiento que proporcionan enigmas y problemas, y la variedad de situaciones que propone un argumento lleno de misterio e incertidumbre hacen de este juego un título casi imprescindible para todo el mundo."

95%

11.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 30**
Guía Trucos: **Nintendo Acción 34-35-36**

Recomendado para, simplemente, gentes del fútbol

International Superstar Soccer Deluxe

SNES • 16 Megas • Konami • Konami

"Konami ha conseguido lo imposible: **mejorar aquel simulador de fútbol** que tanto éxito cosechó entre el público. Y lo ha hecho a lo grande, introduciendo una **amplísima gama de animaciones, nuevas opciones** y una **sensación de realismo** casi absoluta."

95%

12.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 37**

Recomendado para forofos de Stallone, forofos de la acción, forofos del cine y sus posteriores conversiones

Judge Dredd

• SNES • 16 Megas • Acclaim • Probe

"Las **digitalizaciones** de los personajes y algunas **fases en modo 7** despuntan en **un juego de acción** catapultado por la película que versiona y el protagonista de excepción que controlamos. Una **excelente conversión cinematográfica.**"

90%

11.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 32**

Guía Trucos: **Nintendo Acción 34**

Recomendado para jugones que lo hayan visto todo y que aún crean que ya no les queda nada mejor por ver

Killer Instinct

SNES • 32 Megas • Nintendo • Rare

"Si te gusta este género, Killer instinct tiene todo lo necesario para dejarte alucinado. Es una elección segura de la que no te arrepentirás. Una **decisión tecnológica, técnica, jugable** y **hasta económica** si nos apuras. Ah! Y además incluye un CD con melodías de la recreativa."

97%

12.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 35**

Guía Trucos: **Nintendo Acción 36-37**

Recomendado para clásicos y coleccionistas de los mejores programas deportivos, de soccer, en la historia del software

I. Superstar Soccer

• SNES • 8 Megas • Konami • Konami

"Un cartucho que combina a la perfección la **espectacularidad de las acciones, la enorme calidad de sus gráficos,** los increíbles movimientos de los jugadores y un **elevadísimo grado de jugabilidad.**"

94%

11.900 pts

Review en: **Nintendo Acción 28**

¿Sabías qué? Arcadia Software ha hecho lo imposible para que el bombazo DOOM no salga a la calle a un precio prohibitivo. Bien es cierto que un cartucho tecnológicamente tan avanzado como éste, con 16 Megas y chip FX2, no es precisamente barato de producir y además hay que contar con todas las licencias (eso también hay que pagarlo) por las que pasa el juego desde su concepción hasta la producción final: Id Software, Williams, Ocean... Pero bueno, a pesar de todo, **tampoco es cuestión de arruinarse**, así que un par de hurras por el esfuerzo de arcadia. Y también por la previsión: Unos **3.000 cartuchos** han pedido para empezar. Luego habrá reposiciones.

Recomendado para aventureros y pensadores que no pueden pasar un minuto sin jugar con su Game Boy

Monster Max

• Game Boy • 4 Megas • Titus • Rare

"**Hace falta probar juegos tan extensos**, tan impactantes, con unos gráficos tan nítidos y excelentemente detallados, y con un nivel de dificultad tan ajustado como Monster Max **para aprender a adorar la estrategia, y de paso el Game Boy.**"

93%

5.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 27**

Guía Trucos: **Nintendo Acción28-29-30-31**

Recomendado para estrategas del baloncesto que además quieran participar de la mejor simulación creada con toda la NBA de fondo

NBA Live 96

• SNES • 16 Megas

• Electronic Arts • EA Sports

"Lo tiene todo para divertir, tanto a un jugador (salva las ligas) como con varios (se puede llegar a 5)... Es casi imposible dar cabida a más opciones. Como simulador, el poder que otorga es total."

91%

9.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 36**

Recomendado para apasionados del volante y gente que se pirra por conducir un coche de rally de verdad

Power Drive Rally

• SNES • 8 Megas • U.S. Gold • Rage Software

"Inmejorable perspectiva, un **control de órdago, muchos circuitos y pruebas, coches de rally genuinos,** buenas armas gráficas, competición pura... Vamos, el cartucho de coches que faltaba. Brillante, ajustado y hasta renderizado a la hora de la exhibición de modelos."



8.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 26**

Recomendado para todos los jugadores de Game Boy. Ni uno sólo de vosotros deberíais perderos este cartucho

Street Fighter II

• Game Boy • 4 Megas • Nintendo • Capcom

"Un hito en la historia de la portátil, una **magnífica conversión** que responde a la personalidad del clásico y que constituye **todo un lujo** para los jugones de Game Boy."

90%

5.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 35**

Recomendado para adolescentes activos que no cambian acción por espectacularidad. Vaya, que lo quieren todo

Super Turrican 2

• SNES • 16 Megas • Ocean • Factor 5



"Pese a no venir acompañado de una campaña millonaria, se ha hecho acreedor de nuestros elogios. A medida que se deja jugar, uno descubre **sorprendentes historias** que elevan los límites de **espectacularidad** hasta cotas increíbles."



89%

8.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 30**

¿Sabías qué? El **título más vendido** en la historia de Nintendo ha sido **Donkey Kong Country**. Sólo en España circularon más de **50.000** cartuchos de esta fiera en Super, una cifra que, con los tiempos que corren, parece inalcanzable. Con todo, algunos títulos que están apareciendo ahora o que han prometido presencia en breve, lucharán por acercarse a esos números. El más destacado es, en este momento, **Killer Instinct** en versión SNES. El juego de Nintendo salió a la venta a primeros de octubre y lleva vendidas más de **20.000** unidades. Sus rivales, **Mortal Kombat 3, Doom y Earthworm Jim 2** acaban de estrenarse.

Recomendado para boxeadores poco violentos y gente muy hábil con los puños... informáticos

Super Punch Out

• SNES • 16 Megas • Nintendo • Nintendo

"Grandes personajes, llenos de sentido del **humor, variados y muy nítidos**... Muy adictivo y con una **cantidad de diversión** que difícilmente encontraréis en un cartucho de este tipo... Rocky no lo hubiera hecho mejor."

94%

9.990 Pts

Review en: **Nintendo Acción 28**

Guía Trucos: **Nintendo Acción 34**

Recomendado para todos los públicos. En especial los que gusten llevarse alguna sorpresa tecnológica de vez en cuando. Y a buen precio

Sparkster

• SNES • 8 Megas • Konami • Konami

"Los nipones han creado un juego que basa su éxito en una **jugabilidad altísima**, un aspecto gráfico **colorido y simpático**, una variedad rebosante y un grado progresivo de diversión. **Una agradable sorpresa jugátil.**"

89%

5.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 26**



Recomendado para personal divertido que busca algo parecido a diversión sin demasiadas complicaciones

Prehistorik Man

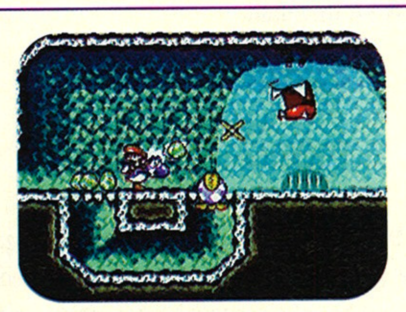
• SNES • 8 Megas • Titus • Titus

"Sus **espléndidas plataformas** representan la ocasión ideal para reivindicar la **imaginación y la diversión** por encima de la fría tecnología que nos invade. Todo un gran acierto de Titus."

93%

8.990 pts

Review en: **Nintendo Acción 34**



Recomendado para, ejem..., sirva el texto de Killer Instinct (vistazo atrás), que éste también es de los rompedores

Super Mario World 2: Yoshi's Island

• SNES • 16 Megas • Nintendo • Nintendo

"En Mario 2, la **desbordante imaginación** del genial Miyamoto cuenta con el apoyo del **FX2 para crear efectos** sorprendentes. El cartucho combina una **estética novedosa** y cuidada hasta el último detalle con una **jugabilidad asegurada**. Todo un derroche de talento..."

12.990 Pts



Review en: **Nintendo Acción 36**


es KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™ DELUXE
40 características nuevas y mejoras sobre el juego de Fútbol número uno de SNES 1995. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Lo nunca visto en un juego de fútbol.
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
1~4 PLAYERS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LICENSED BY Nintendo
Advertencia: Estos dos títulos son los mejores juegos de fútbol que puedas encontrar, y aunque tienen el mismo nombre, su contenido no es nada parecido como ocurre en segundas partes.
Antes de adquirir un juego de fútbol asegúrate de que se llama "International Superstar Soccer" o "International Superstar Soccer DELUXE" de Konami.
Marca GOL con KONAMI
KONAMI
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LICENSED BY Nintendo
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
GIVE 'N GO™
KONAMI
NBA
GIVE 'N GO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Ya está aquí el juego que todos los aficionados al Basket soñaban tener.
NBA y los símbolos de los equipos de la NBA usados en este producto son marcas registradas. Diseño , derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y sus equipos respectivos no pueden ser usados, total o parcialmente, sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. 1995, Todos los derechos reservados. Super Nintendo Entertainment System es una marca registrada de Nintendo.
DISTRIBUIDO POR:
GISBOR, S.L.
IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA DE KONAMI
Tlf. (91) 431 21 45 Fx: (91) 431 22 28
KONAMI

¿Sabías qué? Ya puedes pertenecer al **selecto club del 'Special Edition'** por un módico precio. Como lo oyes, las **refrescantes Game Boy de colores están disponibles desde ya a sólo 8.990 pts**. Un precio súper tentador al que no podrás resistirte. ¡O sí? Porque si echas un ojo a lo que cuesta el **extra pack de Game Boy**, a lo mejor hasta lo dudas. Verás, la **consola + los juegos Tetris y Super Mario Land 2, te salen por 12.990 pts**. No me digan que no es para volverse loco.

Recomendado para los que quieran rentabilizar una inversión, y de paso quedarse muchas horas pegado frente a la pantalla y con algún amiguete

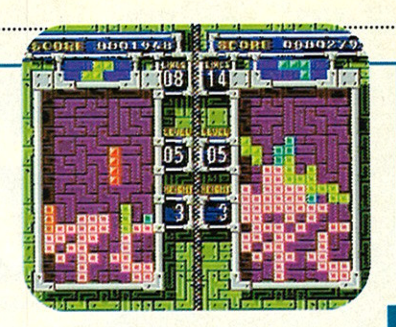
Tetris & Dr. Mario

SNES • 4 Megas • Nintendo • Nintendo

"Un juego que causará furor en Super Nintendo. Primero, porque **es divertidísimo**; segundo, porque es posiblemente el juego **más adictivo** que existe; Y tercero, porque reune **tres juegos en un sólo cartucho**."



9.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 29**





Recomendado para todos aquellos que aún creen que segundas partes nunca fueron buenas. ¡Ja, ja, ja!

DKC 2

SNES • 32 Megas • Nintendo • Rare

"Se nos ha ido el gran mono, pero sus 'suplentes' no le han querido ir a la zaga. **Diddy es divertido, ágil y aún más simpático. Dixie... nos hemos enamorado de esta monita.** Por la parte técnica, también os sorprenderán un montón de nuevos detalles. A saber: se han empleado muchos más **cuadros de animación por personaje, se ha conseguido dotar a los scrolles de aún más suavidad**, el diseño de las fases va más allá de la pura imaginación... Pues eso, que sólo DKC 2 podía superar a DKC."

95%

12.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 37**





Recomendado para "profesionales" de la lucha en consola. También, gentes sin prejuicios aparentes, fanáticos de la saga mortal y chavales que lo den todo por un buen juego de lucha

Mortal Kombat 3

• SNES • 32 Megas • Acclaim • Sculptured

"**MK3 roza la perfección en las digitalizaciones de sus personajes**, los mueve con total fiabilidad, aumenta la lista de golpes espectacularmente, presenta un plantel de luchadores amplio y además compensa la ausencia de un tercer modo con un **torneo secreto**."



12.490 pts
Review en: **Nintendo Acción 37**

Recomendado para todos los públicos, todos los sexos, todas las edades

Zoop

• SNES • 4 megas • Viacom • Hookstone

"Zoop pertenece a la **estirpe de los grandes juegos de puzzle**, juegos capaces de sorberte el seso, de **atraparte durante horas** y de robarte hasta la última gota de inteligencia que te quede en el cerebro."

90%

6.450 pts
Review en: **Nintendo Acción 37**

Recomendado para degustadores de rarezas y apasionados por todo lo que suene a Silicon Graphics

Unirally

• SNES • 8 Megas • Nintendo • DMA

"Estas **ruedas con pedales os engancharán en cuanto disputéis la primera carrera**... DMA ha creado una auténtica pasada de juego que dice mucho en favor de un grupo de programación que ya está trabajando en Ultra 64."

90%

9.490 pts
Review en: **Nintendo Acción 29**

Recomendado para bomberos, ecologistas y fanáticos de las películas desastre en las que siempre se quema algún rascacielos

The Firemen

• SNES • 8 Megas • Human • Human

"Un **producto de calidad** que cuida extremadamente el argumento y el aspecto gráfico. Es **original y visualmente muy atractivo, con un control perfecto** y unos gráficos simplemente soberbios."

89%

9.990 pts
Review en: **Nintendo Acción 31**

El clan Kong vuelve a reinventar la Super



Diddy´s Kong Quest
DKC 2

Alrededor de un año después de que Donkey Kong Country cambiara por completo el concepto de los videojuegos para 16 bits, el clan Kong **vuelve a la carga**.

Pese a estar pasando por unos momentos delicados debido al secuestro del cabeza de familia, ellos siguen con su marcha, sus gráficos renderizados y ese `Advanced Computer Modelling' que quita el sentido.

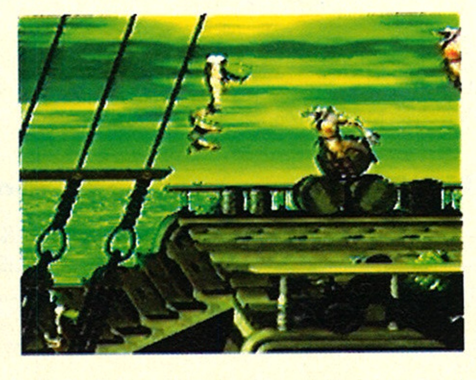
Y es que **no hay novedad en el frente técnico de `Diddy's Kong Quest'.** Todo sigue presentando un aspecto tan maravilloso como el de la primera parte, aunque remozado para la ocasión con la puesta en marcha de **nuevos escenarios** como `Krazy Kremland', un alucinante parque de atracciones, ó el `Barranco Tenebroso', un paraje inhóspito en el que habitan sus fantasmas.

Tampoco faltan las **caras nuevas** entre los personajes que desfilan por el juego, pero el caso es que características como el **volumen y modelado de las formas, el brillo y la nitidez** de los colores o el minucioso detallismo de los escenarios siguen estando presentes en `DKC2'. ¿Para qué cambiar cuando se posee la fórmula del elixir del éxito?

El reto de esta segunda parte se halla entonces en introducir las variaciones necesarias en la mecánica de juego para engancharos de nuevo como lo hizo la primera. ¿Y cómo lograrlo? En primer lugar **dando cancha a Dixie**, la►

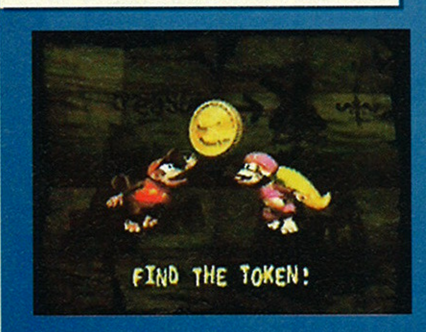


Los modos de juego. *Son tres: a un jugador y con dos participantes, ya sea cooperando o compitiendo entre ellos.*

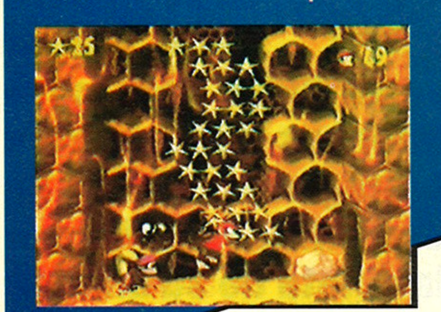


Afán de protagonismo. *En algunos niveles, los animales de 'ayuda' protagonizan en solitario la acción.*

La flor de su secreto



¿Fácil decíais? 'DKC2' sigue teniendo decenas de lugares secretos por descubrir para completar el 100%. Se habla incluso de la existencia de un **mundo perdido.**



El empleo de la técnica ACM para renderizar los gráficos y la desbordante imaginación que sus creadores han puesto al servicio de la jugabilidad, son las claves del éxito de 'Diddy´s Kong Quest'.



Un final feliz. *Al final de cada nivel os espera un premio sorpresa que obtenéis saltando sobre una diana como ésta.*



Mundo submarino. *Como veis, Dixie también sabe bucear afrontando peligros como estos punzantes peces globo.*



eStá En acCióN

- *Que la familia Kong vuelva a regalarnos sus maravillosos gráficos.*
- *La inagotable imaginación de las 'lumbreras' de Nintendo.*

nO eStá En acCióN

- *Que Donkey se pase toda la partida desaparecido.*
- *Que la técnica ACM nos llegue con cuentagotas.*

Los mejores amigos del mono

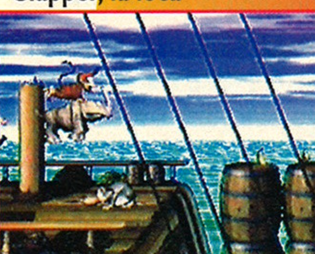
Diddy y Dixie no están sólos en su aventura. Hasta siete animalejos podrán prestarles su ayuda. Junto al texto están todos, eso sí, como observaréis, el avestruz **Expresso y la rana Winky han desaparecido**, pero no os preocupéis, los demás aportarán sus habilidades para que la jugabilidad suba a las nubes.



Clapper, la foca



Squitter, la araña



Rambi, el rinoceronte



Enguarde, el pez espada



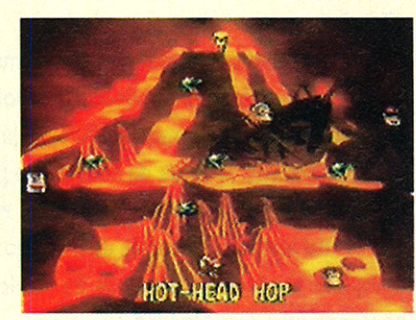
Glimmer, el pez linterna



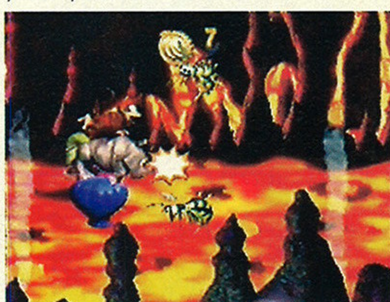
Squawks, el loro



Rattly, la serpiente



Visítame otra vez. *Desde los mapas de fase podéis entrar de nuevo en cualquiera de los niveles que hayáis completado con anterioridad.*



¡También en globo! *Ir en globo aprovechando las corrientes de aire es un gran remedio contra la lava.*

nueva 'partenaire' de Diddy Kong, como medio para ampliar las posibilidades de movimiento. La presencia de esta nueva amiga con su larga coleta aumenta el **abanico de ataques y saltos** que tiene la pareja protagonista.

Otro aspecto sobre el que se ha trabajado a fondo es el de las **ayudas que ofrecen los personajes secundarios**, tanto la de los miembros de la familia Kong como la de los animales. Los primeros se distinguen porque son más numerosos, su utilidad es mayor (hay varios **concursos de bonus, consejos, pistas**, etc.) y porque el espíritu empresarial ha calado hondo entre los Kong, que ahora cobran en monedas por cada servicio prestado. **Los animales**, por su parte, **han aumentado su número a siete** y reclaman un papel más importante en el juego, llegando a protagonizar algunos niveles enteros, y no fases de bonus como en el primer cartucho.

Finalmente, DKC2 es una nueva lección de **malabarismo de Nintendo,** que sigue consiguiendo extraer toneladas de jugabilidad de elementos tan simples como un barril o una rueda que gira, objetos que ahora se ve acompañados con la **presencia de ítems como las monedas**, fundamentales para el desarrollo de la partida, y **otros con los que es posible interactuar.**

Otra cosa que se mantiene es el sistema de porcentajes y la intrigante búsqueda de los lugares secretos para alcanzar el 100% del juego. Esta vez, además, se habla de un **mundo perdido desde el que se accede al final real,** con lo cual aumenta el interés de un juego que completa el póker de ases que ha fabricado Nintendo para esta Navidad.



Atractivas atracciones. *Los niveles de vagonetas se desarrollan esta vez en el parque de atracciones de los Kremlings.*





Escenarios de lujo. *En éste destaca el brillo del hielo. En otras ocasiones es el scroll de los fondos o su gran colorido.*

La presencia de Dixie Kong sirve para darle mayor versatilidad a los movimientos de la pareja protagonista. Diddy ha encontrado un filón en la coleta de su amiga.

De profesión, jefe de final de fase





Resulta desesperante pensar que se está uno rompiendo la cabeza para conseguir pasar de nivel y que al final del camino espera un jefe de fase grandullón preparado para hacernos la vida imposible. Nada, tranquilos. Hay que aprender a disfrutar de su aspecto y luego entretenerse en pillarles los **patrones de movimiento**. Entonces hasta os divertiréis.







La manera ideal de llegar lejos en el juego es rentabilizar a tope las características propias de cada personaje. Siempre hay un movimiento para cada situación.

Dixie sabe cómo hacerlo

Dixie pone un toque de variedad en el apartado de los movimientos. Aquí podéis verla exhibiéndose:

1) **Lanzando contra los enemigos** los objetos que recoge con su coleta.
2) Colgándose con ella de los ganchos (Diddy también puede hacerlo con su cola).
3) Usándola para **planear a modo de helicóptero** y...
4) Actuando **como proyectil después de ser lanzada por el propio Diddy**.









Los 'secundarios' piden paso





Wrinkly. La abuelita imparte lecciones sobre el juego y **salva vuestras partidas.**

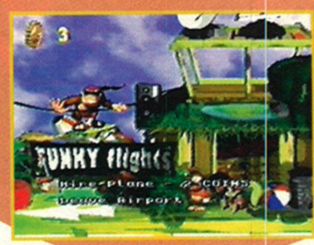
Swanky. Desde su tómbola os invita a participar, previo pago, en los **concursos de bonus.**

Cranky. El viejo gruñón pone a la venta los **mejores secretos** en su 'mono-museo'.

Funky. El mono más surfero del país de Kong os sigue **llevando de viaje** por las fases.

Klubba. Pide **quince Kremonedas** para dejaros cruzar. ¿Qué hay al otro lado?







NINTENDO
Rareware

Megas: 32 Vidas: 5
Continuaciones: Graba partidas
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:
Esta vez nos falta Donkey, pero Diddy y Dixie se las arreglan para mantener bien arriba el espíritu plataformero que se hace rey del juego.

• Desarrollo:
Se mantiene el esquema de la primera parte. Fases con varios niveles y enemigo final, sistema de grabado por porcentajes y muchos lugares secretos.

• Tecnología:
¿Y tú me lo preguntas? Todo en 'DKC2' es tecnología punta. La técnica ACM ha vuelto a hacer de las suyas envolviéndolo todo de color renderizado.

• Duración:
Llegar al anhelado cien por cien puede ser cuestión de meses... o de empollarse la guía que publicará Nintendo Acción muy pronto.

• Gráficos
Ya no sorprenden tanto como en la primera parte, pero siguen siendo los mejores. Sin duda.





• Sonido 92
Se han mejorado algunos efectos como las voces de los enemigos, y la musiquilla sigue tan 'funky' como siempre.

• Movimientos 95
La inclusión de Dixie ha servido para que la pareja protagonista aumente sus posibilidades de acción.

• Jugabilidad 94
Tener que rascarse el bolsillo para casi todo duele, pero los Kong siguen siendo unos ases a la hora de marcarnos retos.



• Entretenimiento 95
Un deleite para la vista, un nuevo impulso para las manos, otro derroche de imaginación para la mente.

• Opinión Por **Javier Abad**
Después de romper con todo en el primer 'DKC', la **meta** de esta segunda parte **era conseguir que la saga mantuviese el altísimo** nivel de inicio. Mejorar lo plasmado a nivel gráfico era casi imposible, así que la mejor noticia es que se mantienen las renderizaciones que llevaron al éxito a la familia Kong. En cuanto a la jugabilidad, se han añadido diversos aspectos para hacerla más variada: **nuevos personajes, más animales** que ayudan durante la partida, bonus más variados e incluso **nuevos ítems** que, como las monedas, obligan a explorar más a fondo cada nivel. ¿Que se parece a la primera parte? Eso, hablando de DKC, es más un halago que un reproche.

• Recomendación
Un juego imprescindible. Si tienes una Super, no puedes dejar que éste se te escape.



• Alternativas
'Super Mario World 2', **'Earthworm Jim 2'**. No busquéis nada más.

Tan real... que mata

MK3

Humor negro. *Los creadores del juego siempre están dispuestos a tratar las situaciones más violentas con humor.*



Catorce y algunos más. *Aunque en principio sólo podáis elegir a estos 14, existen varios personajes ocultos en 'MK3'.*

Después del obligado paso previo por los salones recreativos, donde dejó claro que es la mejor entrega de la serie, **'Mortal Kombat 3'** llega por fin a la **Super** cargado de leyenda y encantado de entrar en esa eterna polémica anual por ver cuál es el mejor juego de **lucha para los 16 bits de Nintendo**. Claro, lo hace porque sabe que cuenta con razones de peso suficientes para aspirar a un trono que, ahora, sólo puede discutirle 'Killer Instinct'. Veamos lo que nos ofrece.

Las **digitalizaciones** fueron, sin duda, el aspecto que más rompió cuando el primer 'Mortal Kombat' se dio a conocer. El **realismo** que proporcionaban sus **personajes** de carne y hueso hizo que el juego ganase multitud de adeptos que estaban hartos de controlar *simples* sprites.

Desde entonces, la técnica de digitalización se ha ido superando, primero en 'MK2' y ahora en **esta tercera parte**, que es sin duda **la más conseguida** de todas en este apartado. El **aspecto** de los **luchadores es casi inmejorable**, sus contornos están claramente definidos y sus cuerpos presentan un color y un brillo superlativos. Estáis ante la culminación de un proyecto que siempre apostó por la máxima calidad visual.

Recordaréis también la que se montó en su día con el tema de **la sangre**, algo que, a la larga, aumentó el éxito del juego debido al atractivo añadido que le daba el morboso modo *gore*. **'Mortal Kombat 3'** mantiene el nivel de violencia de las dos anteriores entregas (algo que, pese a quien pese, es una de las claves de su éxito), aumentado además por la inclusión de **nuevas posibilidades a la hora de finalizar los combates**.

Si *Friendship Moves* y *Babalities* fueron la novedad de la segunda parte, ahora contáis con una nueva opción, los ***Animalities***, que además **requieren** otro movimiento previo para poder ser ejecutados: los ***Mercy Moves***. Como su nombre en inglés indica, éstos constituyen un gesto de clemencia que **le permite al contrario recuperar un pequeño hilo de vida**, aunque sólo sea para poder ser devorado poco después por la **bestia cruel en la que se convierten los luchadores** al realizar los ***Animalities***.

Se os presenta además un extenso plantel de **luchadores, 14 en total**, que cuenta con nuevas incorporaciones y con el retorno de algún que otro personaje que estuvo en el primer capítulo, pero que se perdió después en 'MK2'. Combinad ese número de protagonistas con la **amplia gama de golpes que tiene cada uno** (acompañada por **una segunda barra** que controla la potencia de los combos), y veréis un abanico de movimientos que pocos juegos pueden igualar.

Y no os fiéis de la aparente escasez de modos de juego (los tradicionales modo historia, que ahora tiene tres vías de distinta duración, y modo versus), porque entre los **muchos secretos** que esconde el juego está una tercera vía que os permite organizar un torneo en el que cada jugador elige a un **equipo de ocho luchadores**.

No caben comparaciones con 'Killer Instinct', pero valga su calidad y la de este soberbio **'MK3'** para dejar bien marcada la última tendencia en los juegos de lucha para la Super: técnica y mucha, mucha violencia.



La furia de los dioses *acompaña a este jefe indio. Conoce las técnicas de ataque corporal (escudo, carga) y domina el poder de su arco.*



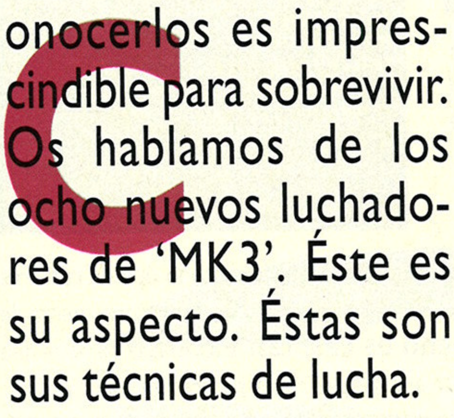
El nuevo lugarteniente *de Shao Kahn tiene aspecto de centauro. Su técnica favorita es el teletransporte, y cuando se acerca es letal.*



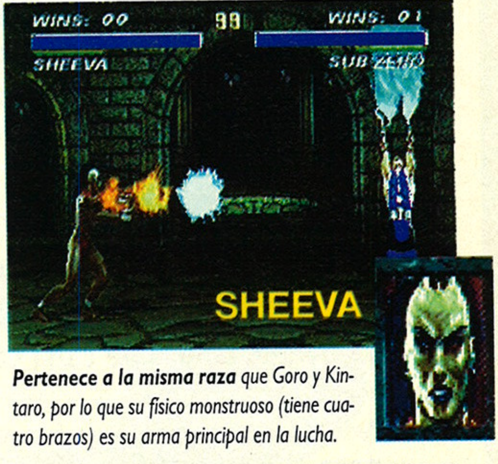
Esta vampiresa reinó *un día junto a Shao Kahn, lo que da idea de su maldad. Atención a dos puntos: los lanzamientos y su melena.*



Tras su máscara *de oxígeno, se esconde una identidad desconocida. Sea quien sea, domina el arte del ataque (sus golpes son variadísimos).*



Conocerlos es imprescindible para sobrevivir. Os hablamos de los ocho nuevos luchadores de 'MK3'. Éste es su aspecto. Éstas son sus técnicas de lucha.



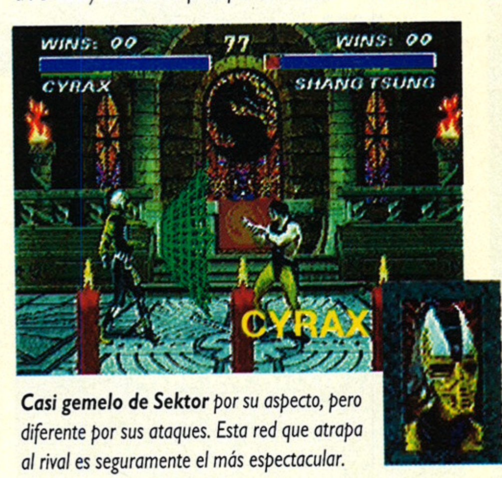
Pertenece a la misma raza *que Goro y Kintaro, por lo que su físico monstruoso (tiene cuatro brazos) es su arma principal en la lucha.*



Es quizá el más 'humano' *de los debutantes. Un experto artificiero que sabe sacar partido de dos lanzamientos de granadas distintos.*



Un robot que demuestra *con sus golpes el poder de la tecnología que le da vida. El misil que dispara en la imagen es la prueba de ello.*



Casi gemelo de Sektor *por su aspecto, pero diferente por sus ataques. Esta red que atrapa al rival es seguramente el más espectacular.*

'Kombat Kodes': el secreto está en las claves

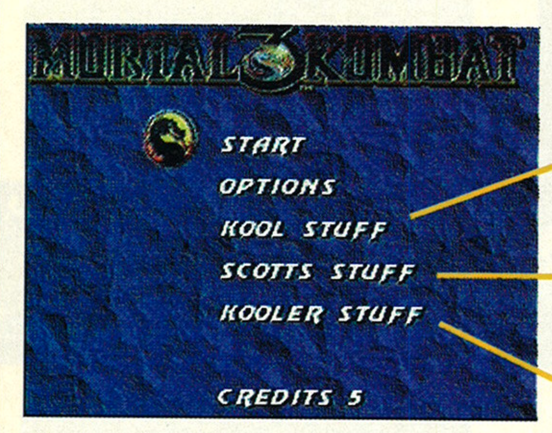






En las pantallas que preceden a los **combates entre dos jugadores**, aparecen unos códigos que ambos pueden **modificar desde su mando**. Son los ***Kombat Kodes***, unas claves secretas que sirven para **alterar las condiciones de los combates** de forma que, por ejemplo, el vencedor se enfrente después a Shao Kahn (lo veis en la imagen de la derecha).

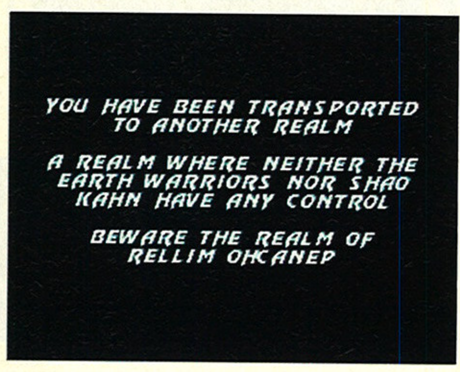
¡Imágenes en primicia!



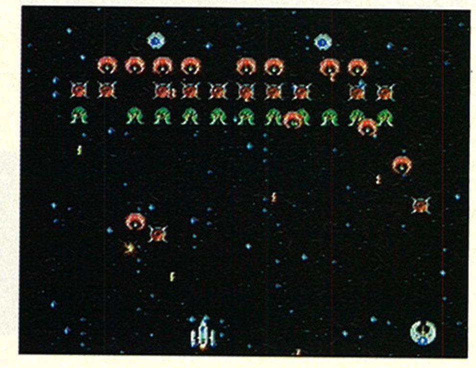
Menús ocultos. *Ya nos parecía a nosotros que dos únicas opciones (Start y Options) eran muy pocas para el menú principal del juego. Y es que existen otras tres que os permiten alterar totalmente los combates.*

Descubre los secretos del monstruo

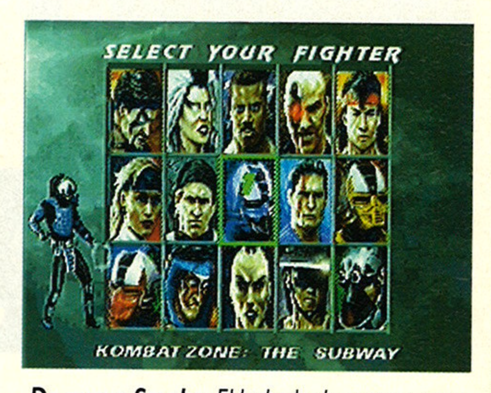
Cada lanzamiento de un nuevo 'Mortal Kombat' viene acompañado de todo tipo de rumores sobre **los secretos que esconde**. La experiencia nos ha hecho darnos cuenta de que **el lado oculto de cada cartucho es casi tan extenso** como el que nos muestra al conectarlo por primera vez. De que nada es como parece a primera vista. Pero esta vez va a ser diferente. Esta vez **queremos que sepáis lo que os espera** desde el primer momento, aunque nos vais a permitir que os dejemos con la miel en los labios. Estos trucos se ven, pero no se tocan. En **el próximo número, TODO**.



Ya estamos dentro. Este inquietante mensaje es la puerta de entrada al extenso mundo secreto de 'Mortal Kombat 3'. ¡Qué miedo!



Como en los viejos tiempos. En 'MK2' fue el 'Pong'. Ahora, la mirada al pasado viene de la mano de 'Galaga', otro gran clásico.



De nuevo Smoke. El luchador humeante es un viejo conocido de la segunda entrega que también puede aparecer en el tercer 'Mortal'.



En plan tragaperras. *Conseguir tres caras iguales en esta tragaperras tiene como premio la obtención de un 'Kombat Kode'.*



¡Modo torneo! *Los dos modos que vienen 'de serie' pronto se verán acompañados por un torneo con ocho personajes por bando.*



Los jefes, jugables. Shao Kahn y Motaro, los dos jefes finales del juego, se vuelven elegibles desde uno de los menús secretos.









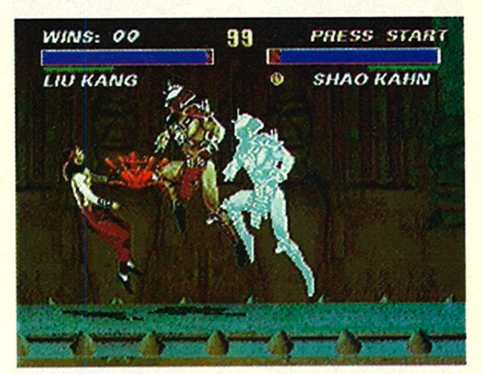




Más golpes para el 'Finish him!'

Gran parte de la leyenda de 'Mortal Kombat' se ha labrado sobre los espectaculares **golpes finales** que siguen a la aparición del mensaje de "*Finish him!*" en la pantalla. **'MK3'** renueva los conocidos ***Fatalities***, ***Babalities*** y ***Friendship Moves*** y, además, añade dos nuevas categorías: los ***Animalities***, en los que el luchador se convierte en bestia, y los **Mercy Moves**, imprescindibles para ejecutar los anteriores.





El jefe os espera. *Shao Kahn sigue escondido en su guarida esperando a que algún valiente llegue hasta él. Su velocidad le permite relajarse durante la lucha y reírse del rival.*

eStá En acCióN

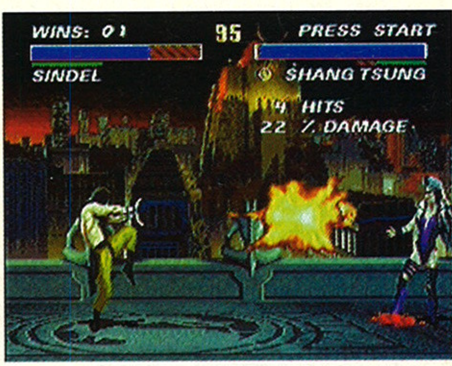
- Las digitalizaciones y la inabarcable lista de golpes y movimientos finales.

nO eStá En acCióN

- Que los 'Fatalities' y demás golpes finales no siempre salgan a la primera.



¡Es él, de nuevo! *La famosa cara que aparecía de vez en cuando en la segunda parte del juego sigue haciendo de las suyas ahora. Seguro que es la clave para hacer algún truco.*



Medido y bien medido. *Una de las novedades de 'MK3' es la aparición de una segunda barra para los combos y de unos mensajes en pantalla que miden el daño que hacen.*

Acclaim Sculptured Soft.

Megas: 32 Vidas: 1
Continuaciones: 5
Niveles de Dificultad: 5

• Tipo de Juego:
Venga ya, si seguro que habéis jugado a la recreativa. A nosotros no nos engañáis diciendo que no sabéis que 'MK3' es un juego de lucha.

• Desarrollo:
La mayor novedad es que el modo historia tiene ahora tres caminos distintos que se diferencian entre sí por su duración. El modo versus, como siempre.

• Tecnología:
Los 32 megas del juego contienen las mejores digitalizaciones que se han visto en la Super. Tampoco perdáis de vista (o de oído) el espectacular sonido.

• Duración:
La lista de golpes de los 14 luchadores es tan amplia que parece casi imposible que alguien pueda decir algún día que ya no da más de sí.

• Gráficos — 98
Las digitalizaciones de los personajes son espléndidas, y el aspecto de algunos escenarios no les va a la zaga.

• Sonido — 97
Podemos hablar de las buenas melodías o de los grandes efectos, pero la palma se la lleva la estremecedora voz 'en off'.

• Movimientos — 98
La lista de golpes es larguísima, y los movimientos finales tienen de todo: desde la violencia descarnada hasta el mejor humor.

• Jugabilidad — 95

El control es perfecto y la velocidad muy alta. La única pega está en los dos modos de juego, pero espera el torneo secreto...

• Entretenimiento — 98

Es sin duda, un cartucho original, novedoso y hasta espectacular. Así que merece la pena probarlo.

• Opinión Por **Javier Abad**

Realizar una tercera parte y conseguir que siga teniendo el tirón suficiente para **superar a sus predecesores** es algo sólo al alcance de títulos como 'Mortal Kombat'.
Hace apenas dos meses decíamos que 'Killer Instinct' era la mejor conversión que se había hecho en **SNES** de una recreativa. Ahora ya tiene un gran rival. **'MK3' roza la perfección** en las digitalizaciones de sus personajes, los mueve con total fiabilidad, aumenta la lista de golpes espectacularmente, presenta un **plantel de luchadores amplio** y variado y, además, compensa la falta de un tercer modo con un **torneo secreto**. Está claro: sólo hay dos reyes de la lucha.

• Recomendación — 97
Absolutamente imprescindible para estar a la última en cuanto a los juegos de lucha se refiere.

• Alternativas
'Killer Instinct', **'Primal Rage'**, los inevitables **'Street Fighter'**, **'Fatal Fury'**...



Polígonos 'forever'. *Esta zona es uno de los mejores ejemplos prácticos de la relación de 'Doom' con el chip FX2.*



Se ve pero no se toca. *Muchas veces los items son visibles, pero la forma de llegar hasta ellos es una incógnita.*



¡Qué demonios! *Este 'angelito', junto con un gemelo que aquí no aparece, guarda la entrada a uno de los niveles.*



A bocajarro. *Para jugar a 'Doom' tenéis que dejar los escrúpulos aparte y prepararos para disparar a cualquier cosa que se mueva ante vosotros, sobre todo si va armada.*

Doom

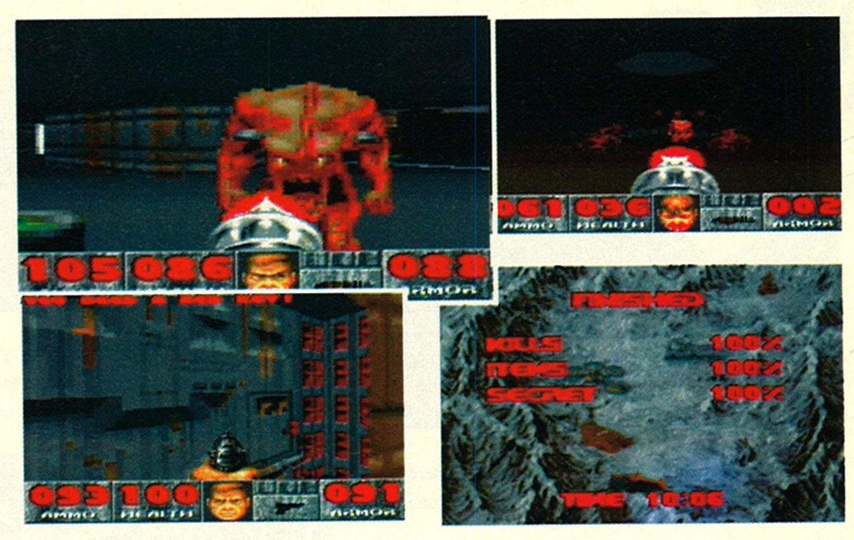
No grites. En este laberinto nadie podrá oirte.

Cuando un juego vende alrededor de **diez millones de unidades en PC** y se convierte en un clásico, no es por casualidad sino porque es realmente bueno. Por eso **'Doom'** ha llegado tan alto, y por eso su conversión a **Super Nintendo** ha levantado tanto revuelo. Materia prima hay para dar y tomar, así que sólo falta por ver si **Sculptured Software** (¿os suena 'Mortal Kombat 2'?) **ha** logrado trasladar lo mejor del programa que creó en su día Id Software. Para empezar, **argumento y planteamiento son los mismos**: asumís el papel de **un *marine* del futuro** que acude a Phobos y Deimos, **dos lunas de Marte**, en respuesta a una señal de alarma emitida desde los laboratorios que se construyeron allí.

El panorama empieza interesante, luego se hace demoledor. En esos laboratorios aguardan **22 niveles** (había 27 en el original) agrupados en **tres episodios distintos** que pueden ser jugados de forma independiente. ¿La perspectiva? Subjetiva. ¿Los escenarios? **Oscuros, laberínticos y con largos corredores**. ¿El objetivo? Recorrerlos en busca de la salida, algo que goza de la emoción añadida de la visión en primera persona y que se convierte así en algo personal, en un reto que engancha como pocas aventuras. ►

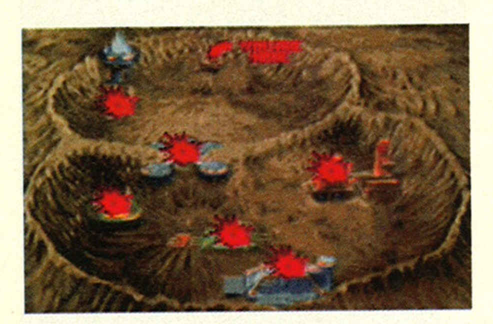
No se vayan todavía, aún hay más

La relación entre **'Doom'** y **Nintendo** no se acaba con el juego de **Super**. **Williams** prepara una **versión** para **Ultra 64** con niveles totalmente nuevos que promete ser espectacular. ¿Os imagináis qué resultará de la combinación miedo-texturas **sin pixels** que será capaz de desarrollar la nueva máquina gracias a la **TLMMI**? ¿Podéis prever lo que se sentirá al actuar con **personajes** totalmente **tridimensionales**? Pues en Marzo podréis comprobarlo.



¿Dónde están las llaves? *El rojo de la puerta indica que tenéis que abrirla con una llave de ese color.*

Así se hace. *Conseguir un pleno en todos los apartados de cada nivel resulta bastante difícil.*



A sangre y fuego. *Así es el avance en cada uno de los tres 'capítulos' de los que se compone la aventura de 'Doom'.*

En 'Doom' se combinan unos mapeados inabarcables con la certeza de que en su interior no vais a encontraros a ningún amigo de la infancia. La tensión que provoca esa sensación de estar solo ante el peligro es uno de los puntos fuertes del juego.

eStá En acCióN

- *El 'juego' que da el chip FX2.*
- *Que la Super deje de ser territorio prohibido para los arcades subjetivos.*

nO eStá En acCióN

- *Sería perfecto sin pixels.*
- *La tendencia a quedarnos enganchados en algunas paredes.*



Menuda carnicería. *Hace sólo un minuto, aquí había unos enemigos. Ahora, el rifle los ha reducido a carne y sangre.*



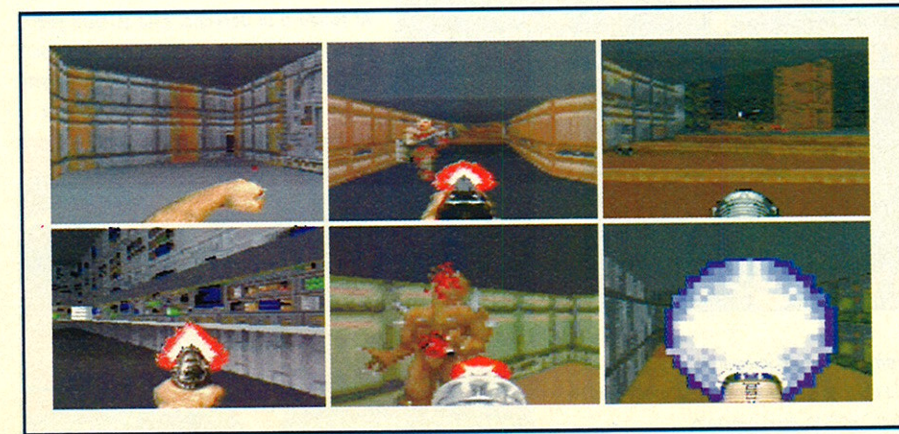
Éste no ve. *Aunque ahora esté un poco maltrecho, los enemigos de este tipo son de los más peligrosos del juego.*





Interruptor a la vista. *Interruptores como éste son una de las claves para avanzar por el mapeado de cada nivel.*

Dime qué arma llevas y te diré la vida que te queda



Vuestro futuro en **Phobos** y **Deimos** pasa por el calibre del *juguete* que tengáis entre manos. De entrada contáis con vuestros puños y con una pistola, pero lo mejor es buscar armas más potentes como el **rifle de plasma** o el **lanzador de cohetes**, que ésas hacen daño de verdad. Para usarlas basta con utilizar **dos botones**: uno para cambiar de una a otra y el otro para disparar.

SuPeR sTaRs

Doom



Asómate al balcón. *Seguro que no está la tuna esperándoos, pero desde allí podéis ver lo que hay en otra habitación.*

El antecedente inmediato de 'Doom' en SNES fue **'Wolfenstein 3D'**, una conversión de otro título de Id Software para PC que ahora resulta casi patética al compararla con la calidad técnica contenida en los 16 megas de **'Doom'**. La principal diferencia gráfica entre ambos, y al tiempo la gran mejora, es el **empleo del chip FX2** para la creación de los escenarios. Veréis texturas en las paredes, aunque **suelos y techos aparecen como polígonos de colores planos**.

Es, sin embargo, en la **autonomía de movimientos, legítima base** de la mecánica de juego, donde mejor se refleja el trabajo del chip. Éste **crea los fondos en tiempo real** a medida que detecta movimiento, y realiza rotaciones y zooms con enorme **suavidad y gran rapidez**, aun a cuestas de **una pixelación** que, en cualquier caso, no resta un ápice de jugabilidad.

Excelencias gráficas aparte, las partidas transmiten sensaciones que van desde el **suspense** de no saber lo que os espera al doblar una esquina hasta la **violencia** más extrema. La **estrategia** también está presente: hay **habitaciones secretas**, puertas cerradas que os obligan a buscar una llave, items a los que es imposible llegar si no activáis el interruptor correcto y, como nexo de unión, un diseño laberíntico en el que lo normal es perderse.

Es en esas circunstancias cuando uno da cuenta de que el **control es excelente** -pese a la tendencia *pegajosa* de algunas paredes- y de que goza de una **libertad absoluta de movimientos** a la hora de desplazaros, asomaros a balcones desde los que podéis espiar a los enemigos, acertar con vuestros disparos a rivales en la lejanía y otros aspectos que propician una sensación de autonomía total.

Cómo jugar a 'Doom' y no morir en el intento



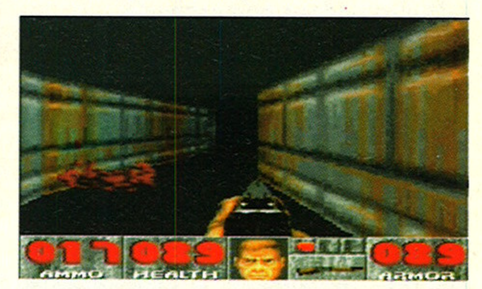
Si se os acaban *todas las municiones y lo único que os queda es la lucha a puñetazos, tenéis dos salidas: correr pidiendo socorro o arrodillaros y rezar todas las oraciones que sepáis.*



Permaneced siempre *bien atentos, porque los secretos del juego (un interruptor, un lugar secreto, etc.) pueden encontrarse en los lugares más insospechados.*



Los barriles son *un arma de doble filo. Explotan al dispararlos, y eso sirve para acabar con varios enemigos de un plumazo. Sin embargo, también os pueden dañar a vosotros.*



Id con mucho cuidado *cuando os acerquéis a una esquina. Puede que al doblarla os encontréis con una desagradable sorpresa en forma de enemigo.*



Mirad siempre *por dónde pisáis. En ocasiones, lo que parece un suelo firme y normalito es en realidad una trampa mortífera que se 'devora' vuestro contador de energía a una velocidad increíblemente sorprendente.*



No dudéis en disparar *a cualquier cosa que se mueva en la lejanía. Tenéis un cien por cien de posibilidades de que sea un enemigo, y así evitáis que se os acerque demasiado.*





Al fondo a la derecha. *Esta escalera podría pasar por el prototipo de escenario de 'Doom': pasillos largos, tenebrosos y llenos de intriga ante lo que os espera en la oscuridad de la lejanía.*



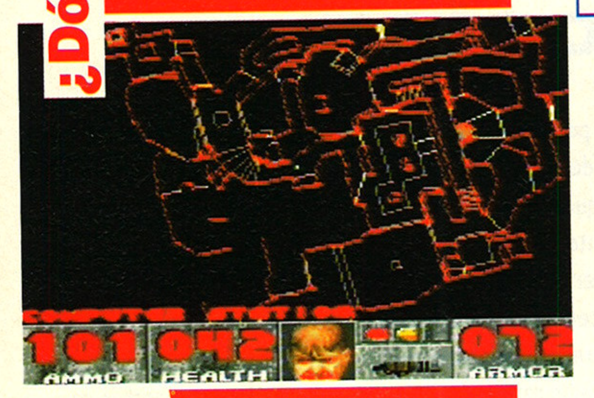
Vamos avanzando. *Esta imagen de arriba y su compañera de la derecha pertenecen respectivamente al segundo y tercer 'capítulo' de la aventura.*

esta excelente versión de 'Doom', la Super ya cuenta con un arcade de visión subjetiva que ofrece verdaderas garantías de éxito.

¿Dónde te encuentras?

La mejor forma para **evitar perderos**, aunque tampoco sea una garantía de éxito, es presionar el botón **Select. Entonces aparece** en pantalla **un mapa del nivel** que se mueve al mismo tiempo que vosotros y que podéis acercar y alejar a vuestro antojo.

El único inconveniente es que, mientras tanto, **la acción continúa**, así que puede ocurrir que al recuperar la visión habitual os encontréis rodeados de enemigos. ¡Gajes del oficio!





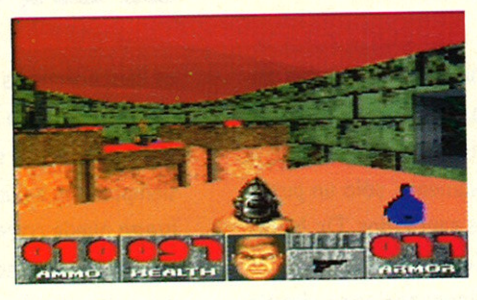


La vida pendiente de un ítem

En **'Doom'**, vuestra vida tiene dos puntos clave: **un contador** que mide la **energía y otro** que se ocupa de la fortaleza de vuestra **coraza**. Cada vez que recibís un impacto, uno y otro bajan, así que para recuperarlos tenéis que recoger los items correspondientes. Pero no son los únicos. También encontráis **trajes de radiactividad, cargadores** para vuestras armas, **cápsulas de invisibilidad**... que siempre son de mucha ayuda cuando se trata de sobrevivir.







¿Y las texturas? *Como veis, las texturas sólo aparecen en las paredes. Techos y suelos presentan colores planos.*



El enemigo te huele. *Siempre que aparecen en pantalla, los enemigos tienden a atacar por muy alejados que estén.*

OCEAN
Sculptured Software

Megas: 16 Vidas: 1
Continuaciones: Infinitas
Niveles de Dificultad: 5

• Tipo de Juego:
Decir que 'Doom' es un juego tipo 'Doom' suena a pitorreo, pero es que estamos ante el representante por excelencia de los arcades de visión subjetiva.

• Desarrollo:
En cada nivel hay que alcanzar la salida a través de un mapeado laberíntico, eliminando enemigos. Habitaciones secretas complican el conseguir un 100%.

• Tecnología:
La segunda generación del chip Super FX sirve aquí para crear en tiempo real escenarios poligonales que incorporan texturas en las paredes.

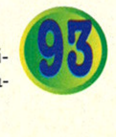
• Duración:
Hay para todos los gustos. El nivel más fácil no es que sea un paseo, pero es que el difícil es lo más parecido a una 'merienda de aliens' nunca vista.

• Gráficos 93
Perfectamente ambientados y técnicamente soberbios. La pixelación es un mal menor que se soporta sin problemas.

• Sonido 92
La música pasa de cañera a tenebrosa sin mayor problema. Los efectos bien, aunque algunos enemigos parecen sordomudos.

• Movimientos 94
Ofrecen una libertad absoluta sólo empañada por la tendencia a quedarse enganchado en algunas paredes.

• Jugabilidad



El control es limpio, y la mezcla de inteligencia y disparos da muy buenos resultados. Por algo es todo un clásico.

• Entretenimiento



El lado bueno es su adicción. El malo, que te acabas conociendo las fases. Pero es que la incitación al juego es total.

• Opinión Por **Javier Abad**

Habrá quien juzgue esta versión de 'Doom' comparándola con la original de PC y le saque algunos defectos que, obviamente, existen. Sin embargo, aquí de lo que se trata es de poner cada cosa en su sitio: que se han perdido texturas y que los sprites se pixelan es cierto, pero **se ha trasladado perfectamente todo su atractivo y jugabilidad.**
La actuación del chip FX2 alcanza niveles altísimos, el movimiento es suave y rápido y, en definitiva, estamos ante **uno de los mejores** programas salidos para los 16 bits en los últimos tiempos. Esperemos que sirva de despegue para los arcades de visión subjetiva, que todavía no han tenido mucha cancha en la Super.

• Recomendación 93
Para los adictos a los subidones de adrenalina y los que no tienen prejuicios con la violencia.

•Alternativas
En **SNES** sólo **'Wolfenstein 3D'**, pero eso sí, en las antípodas de 'Doom'.



Ojo al muelle. *Reuniendo 5 muelles como los de la parte inferior izquierda desaparecen todas las fichas en pantalla.*

Por fin sabrás lo que es la verdadera adicción

Antes de empezar este comentario, conviene recordar que **las autoridades sanitarias advierten** que jugar a **'Zoop'** puede crear serios **problemas de adicción** en el usuario. Dicho esto, seguro que ya os habéis imaginado qué tipo de juego es. Efectivamente, sólo un *puzzle game* del estilo del genial 'Tetris' o del no menos cautivador 'Dr. Mario' puede llegar a **enganchar** de la forma en que **'Zoop'** lo hace.

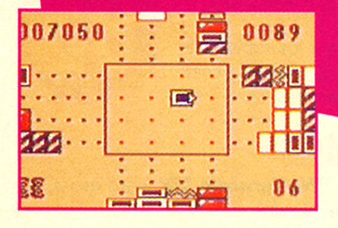
Al igual que ellos, todo gira alrededor de un **planteamiento simple** como pocos, que llega al extremo de precisar **sólo el mando direccional y un botón** para dar de sí horas y horas de juego. Esta vez, el objetivo es **defender vuestro cuadrado central del avance de unas hileras de fichas** que lo rodean por los cuatro lados.

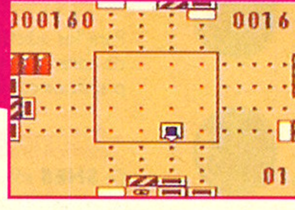
¿Cómo? Pues *picoteando* con **vuestra única arma, una ficha solitaria** que cumple dos funciones: si tiene el mismo color de aquélla a la que ataca, se la devora. Si no, intercambia su aspecto con ella. ¿Así de fácil? No os fiéis, porque os podemos asegurar que **'Zoop'** es más difícil que otros juegos del género debido a una razón muy simple: **deja menos tiempo para pensar**, así que los **reflejos y** la **rapidez mental** tienen que estar siempre bien a punto. Si no, llegar hasta el último de los **99 niveles del juego** puede convertirse en una utopía.

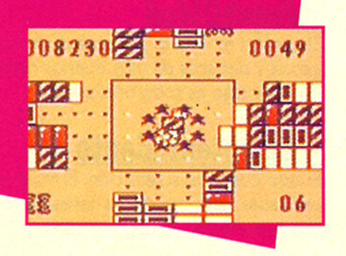
Además, para hacer la mecánica un poco más complicada, se ha añadido una colección de **items** que aparecen cada cierto tiempo y **cuyas funciones van** desde eliminar una fila entera de adversarios hasta acabar de un plumazo con todos los que están en pantalla. El único inconveniente que encontramos es que **sólo** admite la participación de **un jugador**, con lo cual los **dos modos de juego** (uno dividido en niveles independientes y otro que mantiene las situación de la partida al pasar de uno a otro) se quedan un poco cortos. En fin, **'Zoop'** es una nueva alternativa a la dictadura de 'Tetris'. ¿Dispuestos a comeros el coco con él?

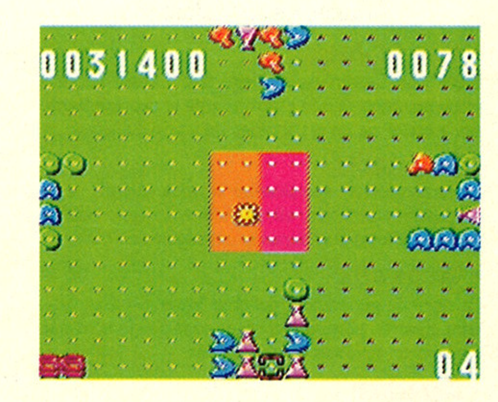
'Puzzlemanía', episodio portátil

'Zoop' también ataca en **Game Boy** y, dadas sus simples características gráficas, os podemos asegurar que **no pierde** ni un ápice de **jugabilidad** al llegara la portátil. El aspecto de las fichas cambia, pero la mecánica de juego es la misma, **un poco más difícil** si cabe (por aquello de los colores), así que estad preparados para sucumbir a su adicción.



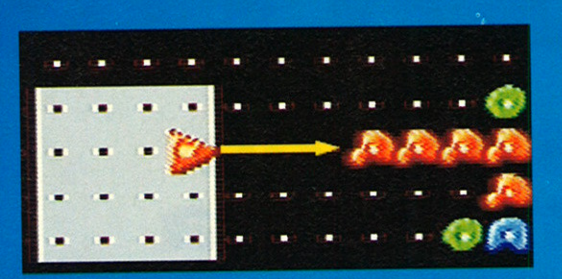




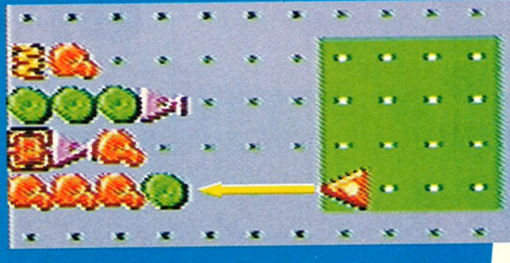


Una fila por la cara. *En 'Zoop' hay items que cumplen distintas funciones. Éste sirve para eliminar una fila entera.*

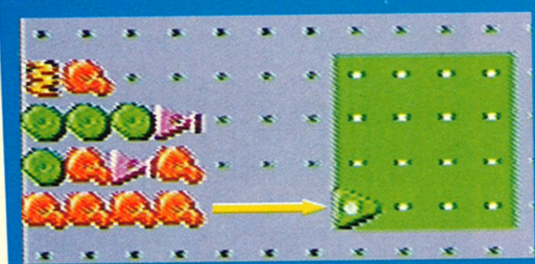
La jugabilidad en sólo dos movimientos



Comer: Cuando vuestra pieza tiene el mismo color que aquélla sobre la que se abalanza, se la zampa y la elimina de la pantalla **(izquierda)**.

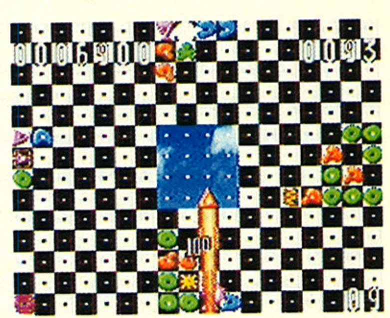


Cambiar de aspecto (Paso 1): Cuando queráis cambiar el color de vuestra ficha, tenéis que situaros frente a otra diferente **(derecha)**.



Cambiar de aspecto (Paso 2): Después, os lanzáis contra ella y ya está **(verde por naranja en el ejemplo de arriba)**.



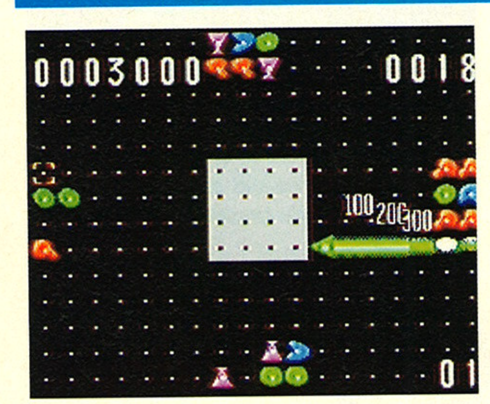


eStá En acCióN

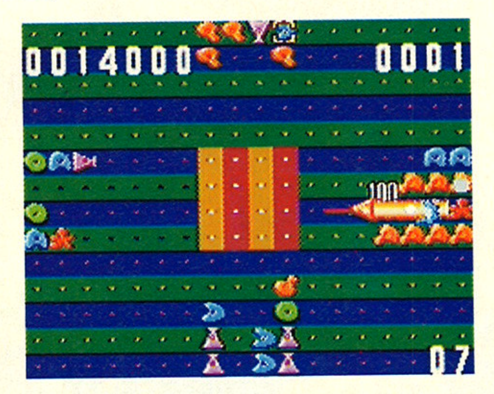
- *Que todavía haya gente con ideas tan simples y que puedan enganchar de esta forma.*

nO eStá En acCióN

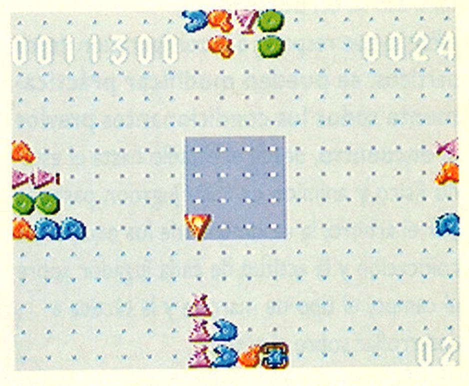
- *La monotonía de la pantalla de juego. Deberían haberse 'currado' más los cuadros.*



Con dos botones. *El planteamiento 'Zoop' es tan simple que se juega usando el mando direccional y un solo botón.*



Los cambios, al fondo. *La única variación gráfica son los cambios en el diseño de los fondos al pasar de nivel.*



¡Y con sólo 4 megas! *Parece casi increíble que en tan sólo 4 megas quepan nada menos que 99 niveles diferentes.*

VIACOM NEW MEDIA
Hookstone

Megas: 4 Vidas: 1
Continuaciones: 0
Niveles de Dificultad: 5

• Tipo de Juego:
'Zoop' pertenece a la estirpe de los grandes puzzles, esos juegos capaces de sorberte el seso, atraparte durante horas y robarte el resto de tu masa gris.

• Desarrollo:
Defender el centro de la pantalla para que no lleguen las 'hordas invasoras' que avanzan. Para pasar de nivel, hay que eliminar cada vez más fichas rivales.

• Tecnología:
Gráficamente es muy sencillo, así que nos quedamos con las melodías que suenan en cada nivel. La simpleza es la gran característica de este apartado.

• Duración:
Tiene 99 niveles (eso dicen sus creadores, aunque dudamos de que alguien más llegue a verlos). Si lográis acabarlos todos, no dudéis en llamarnos.

• Gráficos — 77
Un desfile de fondos muy simples. No estaría de más que se hubiesen marcado alguna animación entre niveles.

• Sonido — 85
Música de piano bar que puede ser ajustada para que predomine más o menos (a vuestra elección) sobre los efectos.

• Movimientos — -
Ante un juego de esta guisa nos declaramos objetores de conciencia a la hora de puntuar este apartado.

• Jugabilidad — 91
Simple como pocos y con una dificultad alta. Menos mal que se pueden elegir los nueve primeros niveles.

• Entretenimiento — 93
Te convertirás en adicto o lo odiarás desde el primer momento. No tiene término medio. Es como las lentejas.

• Opinión

Por **Javier Abad**

Mientras la mitad de la redacción sueña con fichas que avanzan hacia su cama, la otra mitad ha jugado una partida a 'Zoop' y no lo ha vuelto a tocar. Esto habla de la **especial personalidad** de un juego que es de esos que **pueden ser increíblemente adictivos**, pero también aburrir si no te gustan.
Aunque gráficamente es muy simple (falta alguna animación), en sus 4 megas cabe **toda la jugabilidad** que os podáis imaginar. Su mecánica se nos antoja **más difícil que 'Tetris'**, por ejemplo, ya que exige una mayor velocidad de reacción y una atención constante a todos los puntos de la pantalla, así que puede sorber el seso al más pintado.

• Recomendación



Miembros de la 'Asociación de Puzzleadictos Anónimos' y aquéllos dispuestos a echarse a perder.

•Alternativas

'Tetris & Dr. Mario', **'Hebereke's Popoon'** y **'Pac-Attack'**.

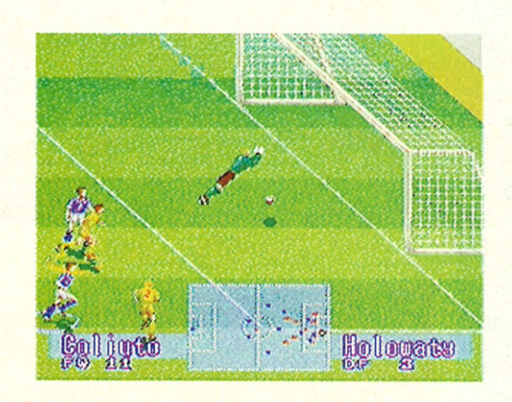
El fútbol de Konami toca el cielo

'International Superstar Soccer' alcanzó en su día cotas de jugabilidad y diversión tan altas, que lo cierto es que pensamos que nadie podría superarlas. Sin embargo, la propia **Konami** se ha empeñado en demostrarnos que es capaz de colocar aún más alto el listón de la calidad, y nos presenta ahora ***su* 'International Superstar Soccer DeLuxe'**, la segunda gran parte de aquel extraordinario simulador.

Esta **nueva joya** viene revestida de **multitud de mejoras** con respecto a su predecesor. De entrada, cabe destacar que incluye **10 nuevas selecciones nacionales**, completando de este modo un total de **36 escuadras**, compuestas **cada una** de ellas por un total de **20 jugadores**. Así que ahora, el banquillo aumentará considerablemente, a pesar de que **sólo** se podrán realizar **tres cambios**, además, eso sí, del **portero**.

Por lo que respecta a la configuración de los partidos, **se pueden modificar prácticamente todos los condicionantes previos al encuentro**, desde el estadio hasta el estado físico y anímico de cada jugador, pasando por el árbitro, la vestimenta de los equipos, la colocación y la actitud de cada jugador sobre el campo, el tipo de marcaje y la táctica a desarrollar sobre el césped.

En fin, una auténtica pasada imposible de exponer de un modo completo en tan pocas líneas, pero que seguramente encantará a los estrategas. ➤







Marcaje al hombre. *Una de las novedades de este 'ISS DeLuxe' es el marcaje individual, que permite asignar una marca especial a los rivales considerados más peligrosos*

International Superstar Soccer DeLuxe

nO eStá En acCióN

- Los nombres ficticios de los jugadores.
- Se echan de menos equipos de las mejores Ligas del mundo.



Suker a tu disposición. *Croacia es una de las nuevas selecciones que se han incorporado al espectáculo.*

eStá En acCióN

- Una amplísima gama de animaciones.
- La posibilidad de configurar los encuentros a nuestro antojo.



Más estrellas. *Aunque sus nombres no sean reales, en Italia podréis distinguir las figuras de Baggio y Ravanelli.*





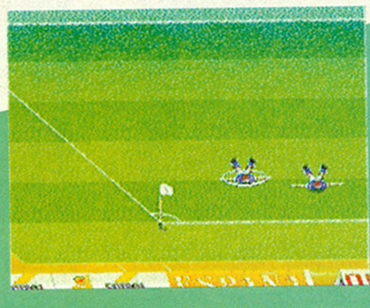


Bastará un poco de práctica para conseguir que los jugadores hagan casi todos los alucinantes **movimientos** que cada domingo veis realizar a los **futbolistas de postín**. Pases de tacón, chilenas, remates en plancha, e incluso bicicletas para driblar al contrario os **emocionarán** como en un partido de verdad.

En la mismísima tribuna

Konami ha mejorado con creces la entrega anterior. Nos encontramos ante un simulador de 'altísima escuela'.

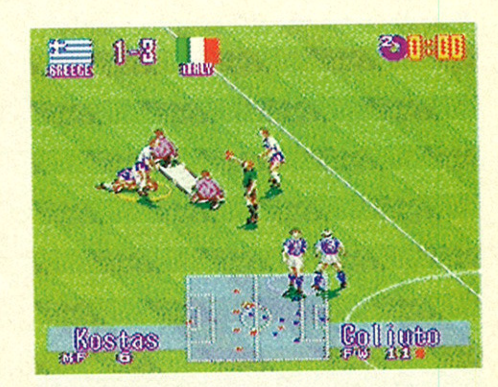
Genial en animaciones


Sin duda uno de los aspectos sobre los que más se ha trabajado en **'ISS DeLuxe'**. Las animaciones logran continuamente **sorprendernos y sacarnos una sonrisa**. Así los ejercicios de calentamiento antes de efectuar un cambio o los gestos de protesta al recibir una tarjeta son geniales.







Una camilla, por favor. *Los camilleros hacen su entrada cuando se produce una falta de las de tarjeta roja.*

International Superstar Soccer DeLuxe

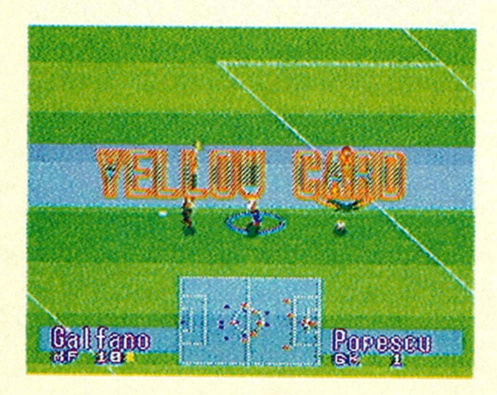
En lo que a **modalidades de juego** se refiere, debéis saber que se mantienen las **6** clásicas que ya aparecieron en 'ISS', con el añadido de que se pueden crear **mini torneos de seis y ocho equipos**. Pero lo más importante es que ahora es posible la **participación** en ellos **de hasta cuatro jugadores** si es que disponéis del correspondiente adaptador.

Respecto a las variaciones técnicas, destacar que en esta segunda parte los **futbolistas** se desenvuelven con **más rapidez** sobre el campo y hasta son capaces de poner en práctica **habilidades sorprendentes**, como por ejemplo realizar la bicicleta para deshacerse de los contrarios, chilenas, taconazos de lujo o mantener la posesión de la pelota a base de toquecitos con el pie o con la cabeza.

Además, se mantienen todo los apartados que caracterizaron a 'ISS': la perspectiva isométrica, la puesta en escena de los jugadores y un grado enorme de jugabilidad. Todo ello, unido a las novedades ya expuestas, hacen de **'ISS DeLuxe' uno de los más grandes simuladores** disponibles en **Super Nintendo**.



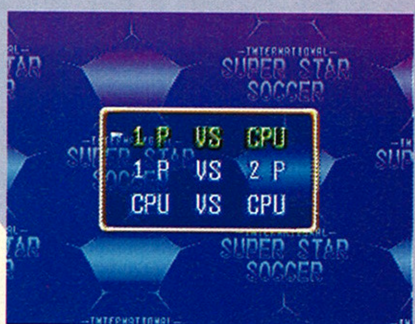
Ahora sí es un trío arbitral. *El árbitro ahora no está solo, puesto que cuenta con la inestimable ayuda de los linieres.*



ISS Vs ISS deluxe: La comparativa

Antes tan sólo era así...

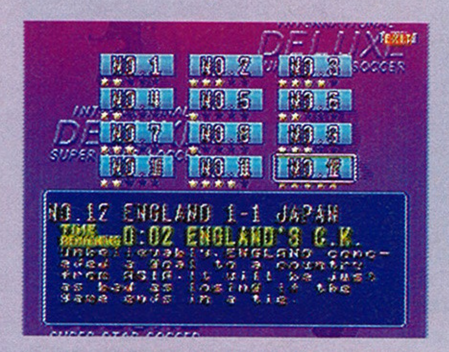


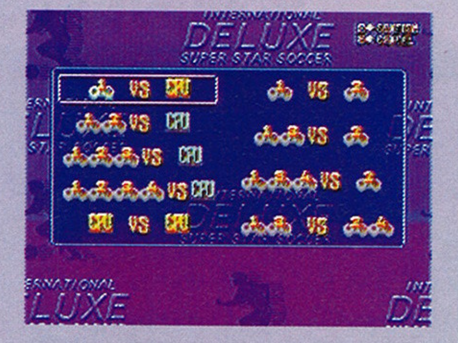






...y ahora es más rompedor









Hemos realizado un pequeño cuadro comparativo para que podáis observar detenidamente las principales diferencias que **el nuevo 'ISS DeLuxe'** presenta, más allá del terreno de juego, con respecto a su primera edición.

Por este orden, y de arriba a abajo, nos encontramos con que la versión deluxe ofrece **tres situaciones** más en la modalidad de escenarios en juego (ya sabéis, os enrolan en un partido y tenéis que variar la situación). Siguiente comparación, para el número de jugadores. La versión Deluxe se desmarca con hasta **cuatro** simultáneamente, frente a los dos de 'ISS'. Tercera escena: **aumenta el número de opciones en juego** . Se editan los jugadores, se eligen las marcas... Y última comparativa, las nuevas plantillas están formadas por **20 jugadores**.

Y todavía presenta más súper novedades



Si lo deseáis, podréis **reforzar** o **disminuir** ciertas cualidades de los jugadores.



Se pueden establecer partidos con **menos de once jugadores** por equipo.



La **presentación** de cada selección ahora es más colorida, nítida y brillante.



Si las Ligas os parecen muy largas, podréis disputar **mini ligas de seis** equipos.



En el entrenamiento, existe una modalidad exclusiva para **batir records**.

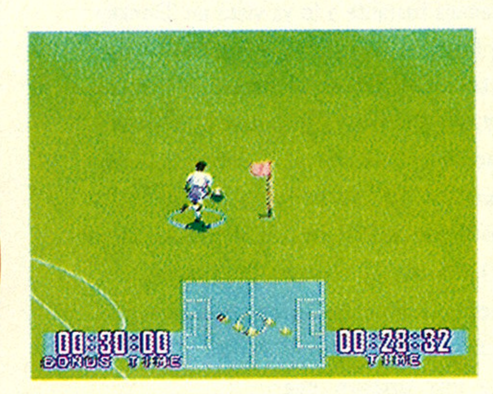


Y también existen **mini torneos** compuestos únicamente por **ocho** equipos.



Cuando un jugador anota **tres goles** en el mismo partido, aparece en el marca-

oles, buen fútbol y espectáculo son las virtudes principales que adornan al nuevo 'ISS DeLuxe'.



Entrena para mejorar. *El entrenamiento es uno de los modos que menos cambios ha experimentado.*

KONAMI
Konami

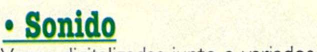
Megas: 16 Vidas: - -
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 5

• Tipo de Juego:
Simulador futbolístico de alta escuela, del estilo Konami. Está lujosamente detallado y es perfecto para descubrir todo el brillo del deporte rey.

• Desarrollo:
36 selecciones nacionales a vuestra disposición para disputar Copas, partidos amistosos o penaltis, bien contra la CPU o bien junto a

• Tecnología:
La cantidad y calidad de las animaciones de los protagonistas continúa siendo el punto más destacable en este aspecto.

• Duración:
Sus múltiples posibilidades para hacer de cada partido y competición una historia diferente, le auguran una larga temporadita en vuestra Super Nintendo.



• Gráficos — 95
Campos y jugadores aparecen con todo detalle, concediendo a los partidos una

• Sonido — 92
Voces digitalizadas junto a variados ritmos y cánticos emitidos por el público acompañan el transcurso de los encuentros.

• Movimientos — 91
Los jugadores se desplazan con más rapidez y con un mayor repertorio de movimientos que en su predecesor.

• Jugabilidad — 92
Dominar las acciones de los jugadores es sencillo, a pesar de que para ello sea necesario utilizar todos los botones del pad.

• Entretenimiento — 96
Sus mejoras y, sobre todo, el que puedan participar hasta cuatro jugadores hacen los partidos más interesantes y divertidos.

• Opinión Por **Javier Castellote**

Konami ha conseguido algo que parecía casi imposible: **mejorar** aquel simulador futbolístico que tan enorme impacto causara hace tan sólo siete meses y que respondía al nombre de **'International Superstar Soccer'**.
Y lo ha hecho a lo grande, introduciendo nuevos torneos, una amplísima gama de nuevas animaciones y un abanico de opciones que os permitirá tener un control total sobre la configuración de los partidos. Ahora transmite una **sensación de realismo casi total**, lo cual le permite encaramarse desde mi punto de vista al podio de los **mejores simuladores de fútbol** que han visto la luz en los 16 bits de Nintendo.

• Recomendación



Para los que queráis vivir la intensidad y espectacularidad del fútbol sin tener que ir al estadio.

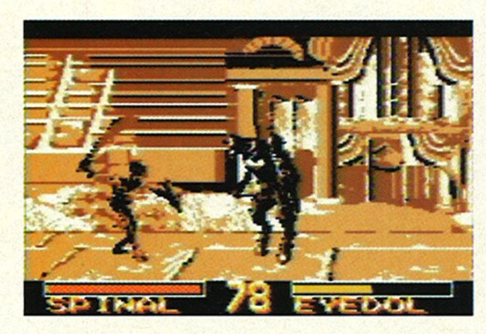
•Alternativas
'International Superstar Soccer', aún a la venta, y **'FIFA Soccer 96'**.

Apenas un par de meses después de la salida de **'Killer Instinct'** para **Super**, la sociedad **Nintendo/Rare** vuelve a sacar a pasear la artillería pesada con su versión para **Game Boy**. Y con él, continúa la moda de la lucha en la portátil, a la que todavía le falta una novedad más ('Mortal Kombat 3') para completar la revolución que en apenas medio año casi ha triplicado el número de cartuchos de lucha disponibles.

Dadas las características técnicas de las versiones mayores (SNES y recreativas) de KI, el interés está en ver qué tal dan en pantalla **Fulgore**, **Orchid**, **Chaos** y compañía tras quedar comprimidos en un cartucho de **4 megas**. El resultado es un programa que visualmente se asemeja bastante a lo ya visto en 'Donkey Kong Land', el único precedente del empleo de la **técnica ACM** en un juego para **GB**. Esta vez, sin embargo, las renderizaciones han obligado a jugar mucho más con las luces y las sombras sobre el cuerpo de los luchadores, lo que al final ha disminudo la nitidez de los sprites. O sea, que **el aspecto final no es tan espectacular como se esperaba**, pese a que los programadores se han sacado de la manga una **opción** que permite **aclarar u oscurecer el tono de los fondos** para resaltar más la figura de los protagonistas. Una opción que gana mucho en GB.

Por lo demás, destaca la reducción del plantel a ocho personajes (**Riptor y Cinder** han desaparecido) y el mantenimiento del **sistema de lucha del original**, con modos de uno o dos jugadores y otro de práctica. Los golpes son los mismos, se realizan con facilidad, y perduran tanto los **danger moves como los combos** que permiten encadenar series consecutivas de más de diez impactos.

En fin, que este **'Killer Instinct'** no es ninguna locura gráfica, pero cuenta con muy buenos movimientos y una jugabilidad altísima.



¡Sí, es él! *Efectivamente, quien está a la derecha de Spinal es ni más ni menos que Eyedol, el jefe final del juego.*



El instinto enmarcado. *Al conectar el juego a un Super Game Boy, la acción aparece con este marco tan aparente.*

Tiempo de renderización para la lucha 'portátil'

Killer Instinct



Movimientos para triunfar








Aunque *a priori* eran los gráficos los destinados a llevarse todas las atenciones, al final resulta que los movimientos **son el punto fuerte del juego**. Primero por su absoluta **fiabilidad** y su rapidez de reacción, y después porque del original se han trasladado **golpes, combos y hasta *danger moves*** en los que la pantalla se queda en blanco para resaltar la acción. Y es que son de órdago.









Orchid sigue pegando. *Orchid sigue ejecutando en esta versión el famoso golpe en el que se transforma en felino.*



nO eStá En acCióN

• Que después de tanto hablar de la técnica ACM, la nitidez de los sprites sea menor de lo deseable.

eStá En acCióN

• Que los movimientos sean tan fiables.
• Que se mantenga el sistema de golpes y combos.



La nómina de Game Boy

En esta imagen podéis encontrar a **todos los personajes que son elegibles** en el juego. Si estáis *al loro* del fenómeno **'Killer Instinct'**, enseguida habréis notado que **faltan dos luchadores** de los diez que componían el plantel original.

Vuestro instinto no os engaña, porque **Riptor y Cinder** no se han animado a participar en la versión portátil.

NINTENDO
Rare

Megas: 4 Vidas: 1
Continuaciones: Infinitas
Niveles de Dificultad: 5

• Tipo de Juego:
Ante ciertos cartuchos, este apartado casi está de sobra. 'Killer Instinct', por mucho que sea en su versión para Game Boy, es uno de ellos: lucha, lucha...

• Desarrollo:
Combates uno contra uno a tres bandas: torneo con un jugador, versus con dos, y un modo de práctica en el que entrenáis contra un rival totalmente pasivo.

• Tecnología:
Después de 'Donkey Kong Land', 'KI' es la segunda oportunidad para observar cómo quedan las renderizaciones vía técnica ACM en la portátil.

• Duración:
Pasa lo mismo que con la versión de Super. Tarde o temprano os acabaréis el juego, pero para dominar la técnica de combos y demás,... hace falta entrenar.

• Gráficos
No alcanzan el grando de nitidez esperado (sobre todo en Super Game Boy). Las animaciones fijas sí están a buena altura.



• Sonido
Se ajusta a las posibilidades limitadas de la portátil, aunque bien es cierto que los efectos deberían ser más variados.



• Movimientos
Resultan extraordinariamente rápidos y lo más interesante es que tienen una respuesta fiable al ciento por ciento.



• Jugabilidad
Un perfecto control al servicio de toda la gama de golpes que tenía el original. Por capacidad para jugar no será.



• Entretenimiento
Si lo tuyo es la técnica de lucha, éste es tu juego. Pero si además te importa el aspecto visual, entonces...



• Opinión Por **Javier Abad**

El resultado final de este 'Killer Instinct' para GB nos lleva a hacer unas reflexiones (tranquilos, seremos breves). Una de ellas es si realmente **merece la pena** romperse la cabeza intentando **emular en la portátil** las renderizaciones de otros **juegos mayores** para al final conseguir **resultados inferiores** a los de los gráficos 'de toda la vida'.
En vista de los magníficos movimientos que exhibe, **animamos a Nintendo** a que siga por ese camino y **programe el juego de lucha definitivo**, pero apostando sobre seguro: uno que combine el **nivel gráfico** que consiguieron en **'Street Fighter II'** con los **movimientos** de **'KI'**. Y no les cobramos nada por la idea.

• Recomendación
Para los que buscan un juego en el que la técnica de lucha sea fundamental sin importarles el resto.



•Alternativas
'World Heroes 2 Jet', **'Street Fighter 2'** o **'Primal Rage'** y **'Mortal Kombat 3'** en breve.



1. **Super Mario 3** — *Nintendo • Plataformas* — IGUAL
2. **MegaMan 5** — *Capcom • Plataformas* — IGUAL
3. **Chip´n Dale 2** — *Capcom • Plataformas* — IGUAL
4. **El Rey León** — *Virgin • Plataformas* — IGUAL
5. **Jimmy Connors** — *Ubi Soft • Juego de Tenis* — IGUAL
6. **Los Pitufos** — *Infogrames • Plataformas* — IGUAL
7. **Tiny Toon** — *Konami • Plataformas* — IGUAL
8. **Jungle Book** — *Virgin • Plataformas* — IGUAL
9. **Kirby´s Adventure** — *Nintendo • Arcade* — IGUAL
10. **MegaMan 4** — *Capcom • Plataformas* — IGUAL

Game Boy

1. **Street Fighter II** — *Capcom • Lucha*


2. **Donkey Kong Land** — *Nintendo • Plataformas*


3. **Earthworm Jim** — *Shiny • Plataformas*


4. **Killer Instinct** — *Nintendo • Lucha*


5. **World Heroes 2 Jet** — *Takara • Lucha*


6. **Kirby´s Dream Land 2** — *Nintendo • Plataformas*


7. **Wario Land** — *Nintendo • Plataformas*


8. **Jungle Strike** — *Ocean • Arcade/Plataformas*


9. **Monster Max** — *Titus • Aventura*


10. **NBA Jam T.E.** — *Acclaim • Baloncesto*




CURIOSIDADES

• **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Más que entrada, esto parece una autopista hacia el éxito. Nos referimos al revolcón de títulos Super Nintendo, con más novedades potentes que nunca.

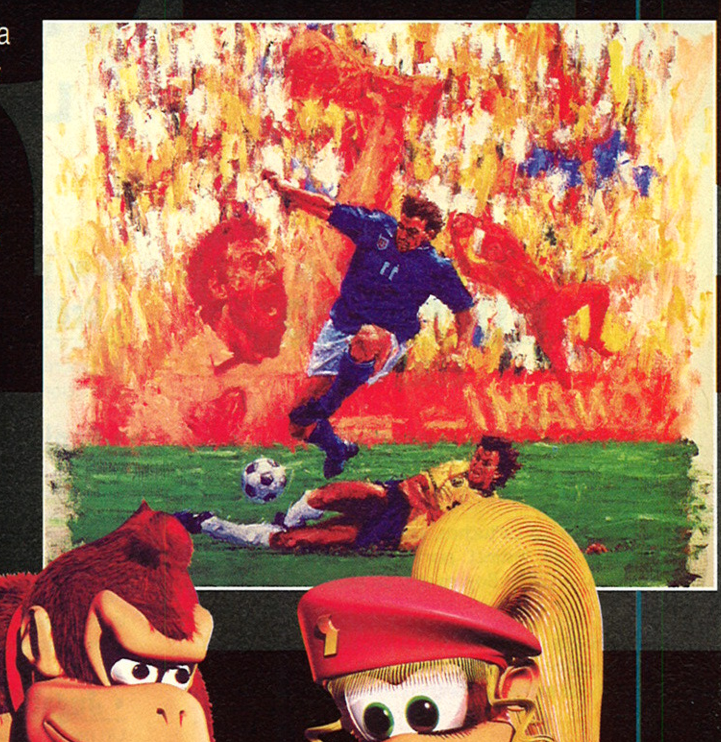
• **EL SUBIDÓN:** El que os va a dar a la tensión cuando veáis que títulos como 'MK3', 'DKC2' o 'Doom' están ya entre nosotros.

• **LA PROMESA:** 'Tintín en el Tíbet'. El niño de oro de Infogrames pronto va a ser uno más de la familia Nintendo.

• **EL MEDIOCRE:** Este mes declaramos desierta esta categoría. Tenemos calidad y cantidad para repartir.

• **EL REY DEL NÚMERO 1:** 'Killer Instinct', que después de alcanzar la cima de los 16 bits lo intenta también en la portátil.

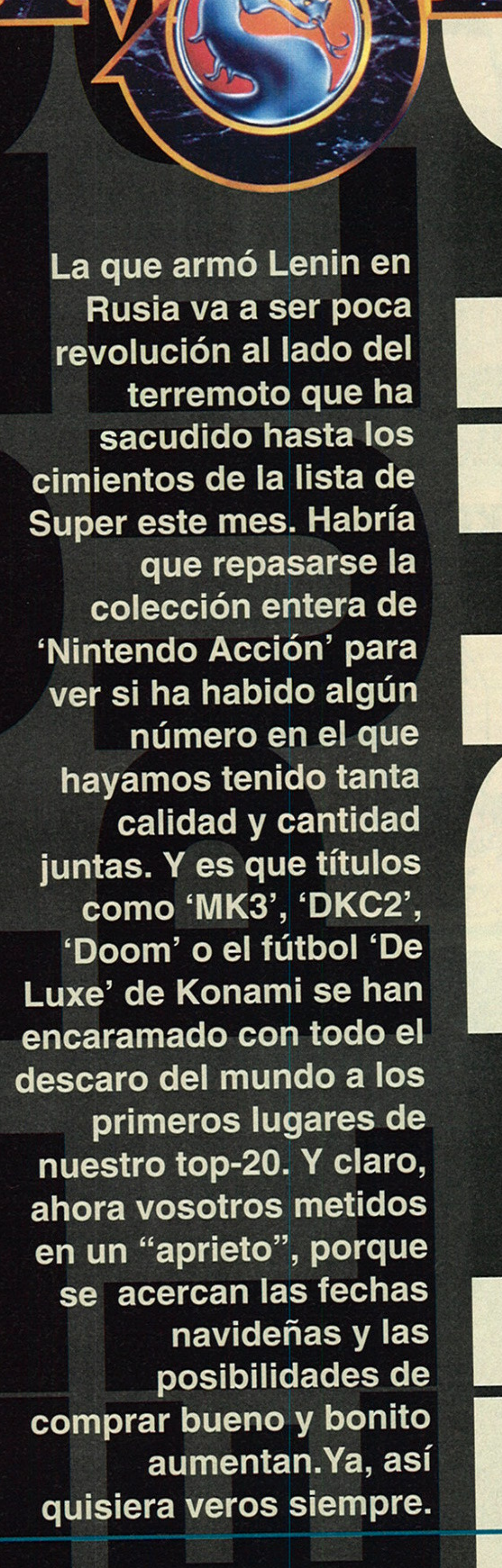
• **EL MÁS BUSCADO:** El reportaje del número que viene sobre la presentación de Ultra 64 en Japón. Por fin llegó el momento.



EL PULSO

Super Nintendo

1	**Killer Instinct**	Nintendo • Lucha	IGUAL
2	**Super Mario World 2**	Nintendo • Plataformas	IGUAL
3	**Mortal Kombat 3**	Acclaim • Lucha	NUEVA ENTRADA
4	**Donkey Kong Country 2**	Nintendo • Plataformas	NUEVA ENTRADA
5	**Earthworm Jim 2**	Virgin • Plataformas	NUEVA ENTRADA
6	**Doom**	Ocean • Arcade	NUEVA ENTRADA
7	**I.S Soccer DeLuxe**	Konami • Fútbol	NUEVA ENTRADA
8	**Batman Forever**	Acclaim • Beat'em-up	BAJA
9	**FIFA´96**	E.A. • Juego de Fútbol	BAJA
10	**Zoop**	Viacom • Puzzle	NUEVA ENTRADA
11	**Donkey Kong Country**	Nintendo • Plataformas	BAJA
12	**Castlevania X**	Konami • Arcade	BAJA
13	**Primal Rage**	Time Warner • Lucha	BAJA
14	**WeapondLord**	Namco • Lucha	IGUAL
15	**Ilusion of Time**	Enix/Nintendo • RPG	BAJA
16	**Hagane**	Hudson/Virgin • Acción	BAJA
17	**Judge Dredd**	Acclaim • Acción	BAJA
18	**Earthworm Jim**	Virgin • Plataformas	BAJA
19	**Prehistorik Man**	Titus • Plataformas	BAJA
20	**Astérix & Obélix**	Infogrames • Plataformas	BAJA



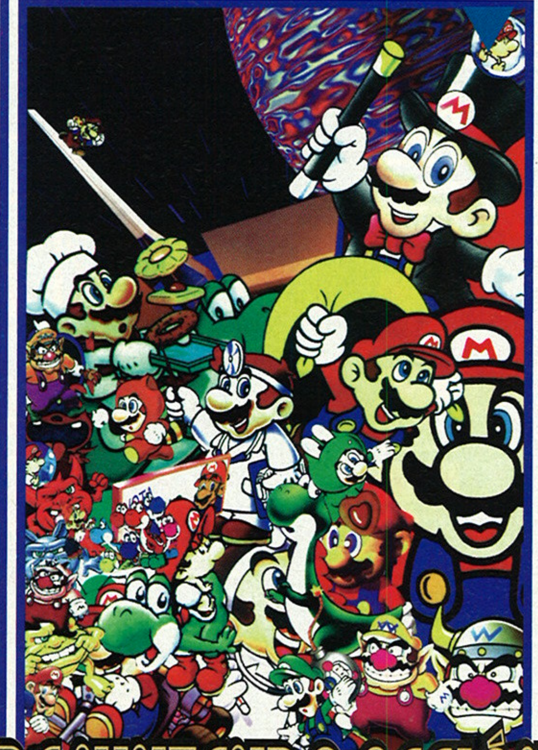
La que armó Lenin en Rusia va a ser poca revolución al lado del terremoto que ha sacudido hasta los cimientos de la lista de Super este mes. Habría que repasarse la colección entera de 'Nintendo Acción' para ver si ha habido algún número en el que hayamos tenido tanta calidad y cantidad juntas. Y es que títulos como 'MK3', 'DKC2', 'Doom' o el fútbol 'De Luxe' de Konami se han encaramado con todo el descaro del mundo a los primeros lugares de nuestro top-20. Y claro, ahora vosotros metidos en un "aprieto", porque se acercan las fechas navideñas y las posibilidades de comprar bueno y bonito aumentan. Ya, así quisiera veros siempre.

ZONA ZERO

Cándido Soria Barroso (Salamanca)

Cándido estrena mochilón. Su dibujo de Mario bien merece una mochila nuevecita de Bugs Bunny. Algo tan total, tan moderno como **¡ÉSTO!**





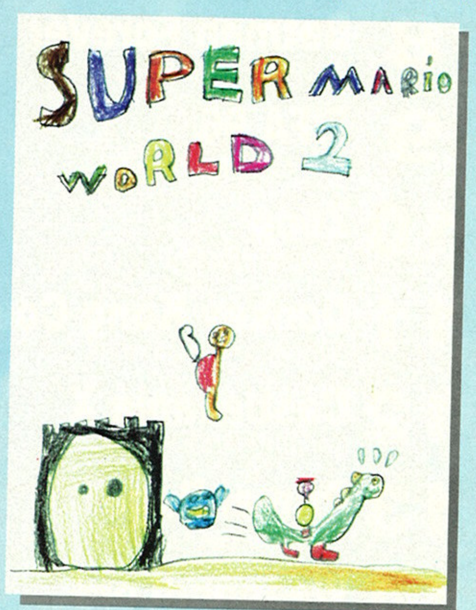
EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



Óscar Garrido Belda (Vizcaya)



Daniel Garduño Poveda (Gerona)

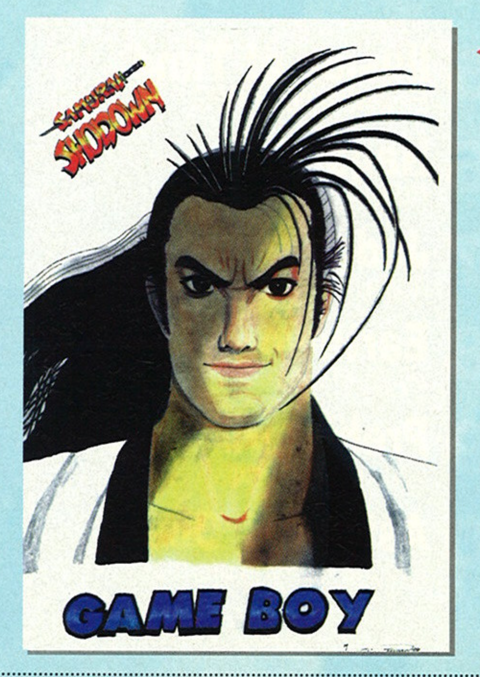


José Balbino Rodríguez Pasantino (Gerona)



Pues sí, parece mentira pero la Nochevieja ya está a la vuelta de la esquina. Y hay que irse preparando. No, las uvas no las compréis todavía; tampoco hay que pasarse. Pero ¿qué tal haceros con un reloj súper Mario para saludar al nuevo año? Venga no perdáis el tiempo. Papel y lápiz (es un decir, ya sabemos que las técnicas artísticas han avanzado) y vuestros dibujos y cartas a:

HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO**.



José Díaz Fernández (Sevilla)

A veces llegan Cartas ...

De 'pequeñines'

Natalia M. Orduño Cruz (Jaén)

Hola tengo 7 años y me llamo Natalia, tengo un ermano con 8 años y entre los dos le vamos a pedir a los Reyes Magos la super nintedo con el super gein boi, así podemos jugar con los juegos de la gein boi en la tele mi madre nos

Por si cuela

Ricardo Sánchez Sáez (Valencia)

Firmado:

Ricardo Sánchez Sáez

Dirección para enviar los guantes: C/Ntra. Sñra. De Luján.

Alcira (Valencia) C. P. 46600

Teléfono para avisarme que me han tocado los guantes: [redacted]

Crípticas

Santiago Ruiz Rossel (Sevilla)

pulsa start en el segundo pad.

Santi Ruiz Rosell & Ferran Vila Franch

calle monasterio nº [redacted]
Camprodon (Gerona)
C.P. 17867

By: Fox McCloud & Orchid
Corneria (sistema Lylat)
Hangar II Nave 4 (en la 3 vive Lombardi)

Heróicas

Carlos Cánovas López (Barcelona)

POR FAVOR PUBLICARME ESTA FOTO, YA QUE ACABARME EL DRAGÓN BALL Z "de rol" ("todo en japones") me costó muchas horas delante del TV descubriendo lo que quería decir cada palabra japonesa

Interrumpidas

que os escribo porque os admiro mucho y de paso envío un truco,ahí va:En el Killer Instinct en la pantkrankerllda dneny sj VALE!PARA YA! ai,perdón;ejem,nada nada,era el pesado de mi hermano que estaba tocando teclas je,je,je...ahora decía que...que estaba diciendo yo ahora!   Aah!si ya sé eso;decia que en el

Daniel Arquedas Rodríguez (Barcelona)

Masoquistas

Laura Cámara Bosqued (Zaragoza)

Zaragoza 9-10-95

¡Hola Big N! Soy una chica de 13 años, y que tiene unas cuantas dudas. Me gustan los videojuegos de rol, pero desgraciadamente, son los que peor se me dan, y si encima están en inglés ... Bueno, al grano, tengo una N.E.S, una

ZONA GOLFA

La generación Nintendo es un grupo inarticulado de personas que, según ANUNCIOS, una revista semanal sobre publicidad, tiene entre 9 y 17 años. Resulta que este grupo está muy influenciado por la electrónica y los nuevos medios, y sucede también que aún es pronto para delimitar sus caracteres. En Nintendo Acción no sabíamos que existía una generación Nintendo. Pero ahora que lo sabemos, nos puede decir alguien cómo se pertenece a ella, qué hay que hacer, a quién hay que llamar...

CARL C. ROHDE/ MARIAROSARIA BECCHIMANZI

TIENEN entre 17 y 25 años. No son el grupo más numeroso de la pirámide social, pero no por ello dejan de ser los fabricantes del gusto del próximo futuro. En lo que concierne al negocio de la electrónica y a los nuevos medios, sus hermanos pequeños son más interesantes, porque forman el núcleo de la generación Nintendo. Sin embargo, la generación Nintendo es todavía un grupo bastante inarticulado (lo que suele ser normal a su edad) y es muy pronto para delimitar sus acelerados caracteres en

Si ya os habéis pasado por el título, muy poquitas explicaciones hacen falta ya. En estas páginas, los de Nintendo Acción **vamos a hacer el golfo**... como nunca. Vamos a poner colorados a unos cuantos, vamos a preguntarnos el porqué de esto y aquello, vamos a hacer listas con los rankings más absurdos, **vamos a mover un poco el cotarro con locuras sin desenfreno**. Si te gusta la movida y estamos en la onda, escríbenos. **No te regalaremos nada**, pero no te olvides: lo importante es participar.

Zona Golfa
Nintendo Acción
C/Ciruelos, 4. 28700
San Sebastián de los Reyes

10 preguntas sin respuesta

- ¿Por qué se empeña Acclaim en que figure una oficina española en sus hojas de producto cuando no existe tal oficina?

- ¿Por qué entrega irá ya la serie 'MegaMan' cuando el 'X3' llegue a España?

- ¿Cuántas consolas Saturn y PlayStation se habrán vendido en España hasta que llegue la Ultra? (¿10, 20?)

- ¿Qué pasó con 'FX Fighter', 'Starwing 2', 'Comanche'?, ¿dónde fueron a parar sus primeras imágenes?

- En qué quedamos, ¿habrá o no habrá 'Mortal Kombat 3' en Ultra 64?

- ¿Por qué han dejado de llegar a España las últimas entregas de 'Bola de Dragón' para la Super?

- ¿Por qué se obcecan ciertas compañías en seguir comercializando juegos basados en deportes típicamente americanos, y por tanto sin apenas salida?

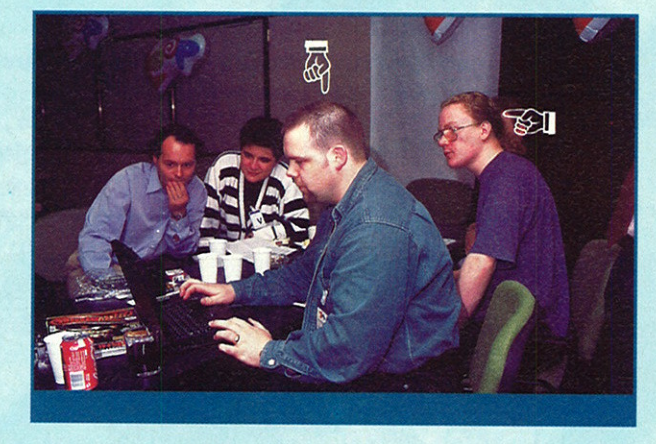
- ¿Cuándo se producirá una bajada radical en los precios de los cartuchos para Super Nintendo?

- ¿Dónde estará la salida de cascos de la Super?, ¿y el CD?

- ¿Dentro de cuánto tiempo aparecerá la versión 96 de 'MicroMachines' para Super Nintendo?, ¿un par de años, quizá?

Los chicos de Hookstone

estuvieron en España y no se cortaron un pelo a la hora de responder a todas las preguntas que se nos ocurrieron sobre 'Zoop', su criatura. Éstas fueron las respuestas más sagaces. Por John y Jason.



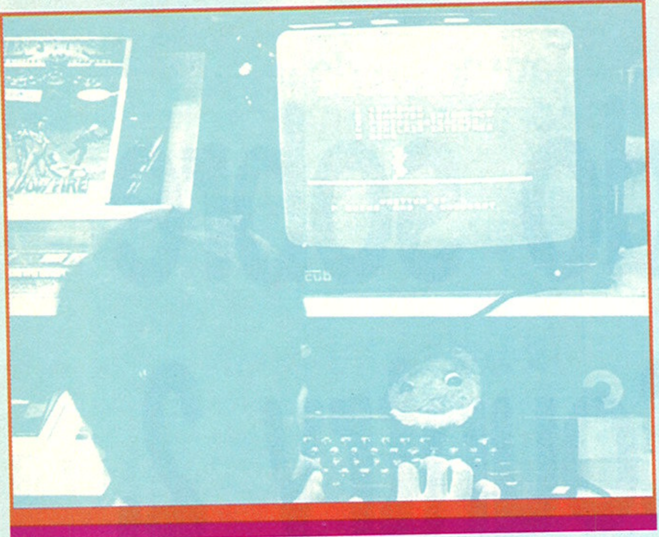
"Empezamos a programar hace diez años, cuando salimos del dormitorio".

"Terminamos antes la versión de Game Boy porque Jason (el de la derecha) va muy deprisa".

"El autor de 'Tetris' conoció 'Zoop' en una exposición y le dijo a John que pensaba que era mejor que su juego. Porque el reto era mayor, más importante".

"La clave de 'Zoop' es que para jugar no hay que mirar el manual".

"'Zoop' no tiene rival ahora. Es un juego muy diferente a los que están a la venta, ya que casi todos son conversiones o segundas y terceras partes".

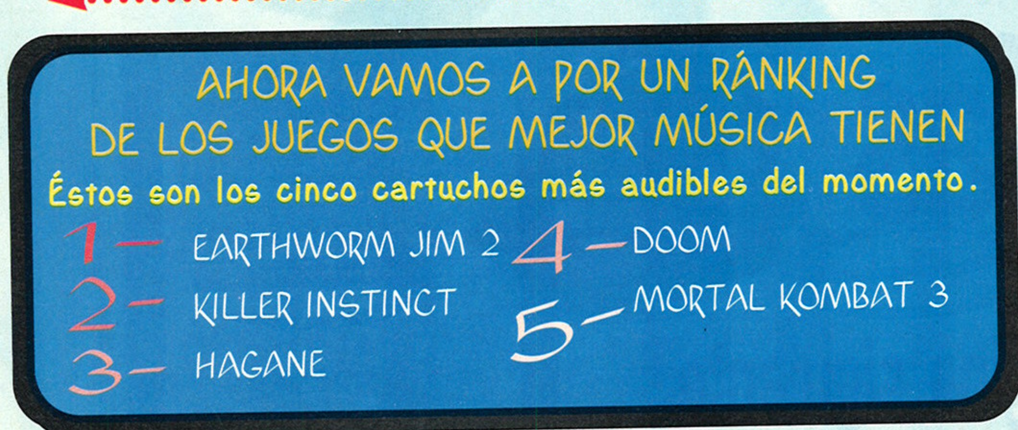


En el suplemento de negocios de El País del domingo 15 de octubre de 1995, una página de color salmón celebra que Taiwán tenga su destino en manos de los ordenadores. En el artículo se habla del talante futurista y barato de sus empresas especializadas en micro informática y de miles de millones de dólares con total naturalidad, y hasta se cataloga a esta isla nación como el 4° mercado mundial en la producción de ordenadores y componentes. Todo alucinante. ¿Todo? No. Una de las dos fotos del reportaje muestra a un chaval disfrutando de su ¿SPECTRUM? y de su no menos actual 'Daley Thompson's Decathlon'. En total, 20 años. Por cabeza, 10 cada tema. Nada, que como Taiwán deje su futuro en manos de ésos ordenadores...



'MK3'

Hasta tres publicidades diferentes de 'Mortal Kombat 3' ilustran las revistas de medio mundo. Una se supone que es de Sony, la otra de Williams y la última de Acclaim. ¿Follón de licencias? ¡Qué más da mientras le den publicidad al tema! La de Sony es brutal. Una doble página llena de instrumentos de tortura habituales en la Edad Media. La de Williams, algo más oscura, juega con la estética y el carácter salvaje de los luchadores en el juego. Y la de Acclaim, que ya tiene versión española, sentencia que todos vamos a morir. Y digo yo: espero que sólo en el juego (lo más normal) y que unos antes que otros.



AHORA VAMOS A POR UN RÁNKING DE LOS JUEGOS QUE MEJOR MÚSICA TIENEN

Éstos son los cinco cartuchos más audibles del momento.

1 – EARTHWORM JIM 2
2 – KILLER INSTINCT
3 – HAGANE
4 – DOOM
5 – MORTAL KOMBAT 3

Ahora, tu Imaginación tiene premio!

La gracia de jugar Nintendo

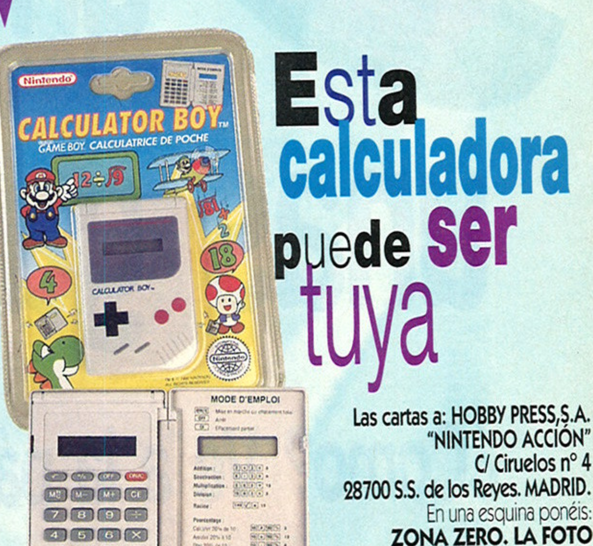


Irene Seligrat



Marisa Cerezo

Hoy va de chicas y a pares. Ellas nos han 'abierto sus hogares' al más puro estilo Hola para mostrarnos su rincón favorito. Y... ¡oh sorpresa!, está lleno de todo tipo de tesoros 'nintenderos'. ¿Y el vuestro?



Esta calculadora puede ser tuya

Las cartas a: HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis:
ZONA ZERO. LA FOTO

Si lo sabes todo sobre Donkey Kong Country 2, responde a estas preguntas y llévate un cartucho de DKC 2, una 'banana', una gorra y unas gafas

¿Como? Ve a la página siguiente

Súper Concurso Donkey Kong Country 2

Buscamos 30 sabios, casi adivinos, que se hayan empollado todo sobre la segunda movida Donkey Kong y sepan respondernos a estas preguntillas que nos hemos sacado de la manga.

¿Cómo ganar ese montón de regalos? Es fácil, cada pregunta va acompañada de tres posibles respuestas. Debes elegir una, la correcta, claro, y escribir la letra correspondiente en el **cupón concurso** que encontrarás debajo de las bases, junto a este texto. Todas las cartas con respuestas acertadas que lleguen a la redacción entrarán en el **sorteo de dos tipos de premios**. El primero estará formado por **10 ganadores que se llevarán un cartucho de DKC2 y una de estas 'canoas- banana' cada uno**. El segundo estará compuesto por **20 ganadores que se llevarán un cartucho de DKC2, una gorra alucinante y un pack compuesto de pañuelo + gafas 'estilo Funky Kong'**, también cada uno.
Ya lo sabes, chaval. Así que no tardes en escribir. **¿La dirección? En las bases del concurso.**

Preguntas y respuestas.

1) ¿Cuántas Kre-monedas hacen falta para entrar en el quiosco de Klubba?
a) 5
b) 15
c) Ninguna

2) ¿Cuál es el grupo de programación de DKC2?
a) Acclaim
b) Ocean
c) Rareware

3) ¿Cuántos animales ayudan a Diddy y Dixie en su aventura?
a) 7
b) 3
c) 15.000

4) ¿De qué color es la coleta de Dixie?
a) Verde canario
b) Rojo
c) Amarillo

5) ¿Aparece Expresso, el avestruz, en DKC2?
a) Sí
b) No
c) No me acuerdo, tal vez

6) ¿Cómo se llama la técnica que se ha empleado para renderizar a los personajes del juego?
a) AWM
b) ACM
c) A234M

7) ¿Saben nadar nuestros simpáticos protagonistas?
a) Sólo a mariposa
b) Sí
c) No, por eso se ahogan

8) ¿Para qué se utiliza el barril marcado con las letras TNT durante el juego?
a) Para hacer que los enemigos salten por los aires
b) Para salvar la fase
c) Para pillar una vida extra

9) ¿En qué escenario comienza la aventura?
a) En un volcán
b) En un parque de atracciones
c) En el barco pirata

10) ¿Cuántos megas tiene DKC2?
a) 16
b) 45
c) 32

11) ¿Cómo se llama el enemigo final del juego?
a) Kaptain K. Rool
b) Kaminero
c) K. Krool

12) ¿Qué lleva Diddy en la cabeza?
a) Un sombrero de copa
b) Una gorra
c) Un pañuelo surfero

13) ¿Cuántos plátanos hacen falta para lograr una vida extra?
a) 50
b) 1.000
c) 100

14) ¿Cuántas partidas diferentes es capaz de salvar el cartucho?
a) Tres
b) Ninguna
c) Cinco

15) ¿Por qué no aparece Donkey Kong en el juego?
a) Porque tiene la gripe
b) Porque le han secuestrado
c) Sólo sale en los bonus

16) ¿Qué hace Dixie cuando finaliza un nivel?
a) Da saltos de alegría
b) Toca la guitarra
c) Se marca un solo de zambomba

17) ¿Y cuándo se le acaban las vidas?, ¿qué hace Dixie entonces?
a) Se enfada mucho
b) Se pone a llorar
c) Te lanza un besito

18) Un movimiento que Diddy y Dixie hacen en equipo...
a) Rodar por el suelo para hacer agujeros
b) Pellizcarse
c) Se lanzan el uno al otro para alcanzar los lugares más altos.

19) ¿Tienen barra de energía los personajes?
a) Sí
b) No
c) Sólo cuando luchan contra algún enemigo final

20) El cartucho se llama Donkey Kong Country 2:
a) Dixie´s Adventure
b) Diddy´s Kong Quest
c) King Kong Quest

Bases del Concurso Donkey Kong Country 2

•1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias) con las resuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista NINTENDO ACCIÓN; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DONKEY KONG COUNTRY 2

•2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas que serán ganadoras de un cartucho de Donkey Kong Country 2 para Super Nintendo y una canoa banana. Además, se elegirán otras 20 cartas que recibirán un cartucho del juego, una gorra, gafas y pañuelo exclusivos de Donkey Kong Country 2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

•3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 17 de Noviembre 1995 a 29 de Diciembre de 1995.

•4.- La elección de los ganadores se realizará el día 3 de Enero de 1996, y se publicarán en el número de Febrero de 1996 de la revista NINTENDO ACCIÓN.

•5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores, para notificar a la revista el extravío.

•6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

•7.-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso:

HOBBY PRESS y NINTENDO ESPAÑA S.A.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Población: ....
Provincia: ....
CP: .... **Teléfono:** ....

1 ..... 2 ..... 3 ..... 4 .....
5 ..... 6 ..... 7 ..... 8 .....
9 ..... 10 ..... 11 ..... 12 .....
13 ..... 14 ..... 15 ..... 16 .....
17 ..... 18 ..... 19 ..... 20 .....



Nintendo España, S.A.



Batman Forever

Sólo no puedes. Con Batman, tampoco. ¿Vivir eternamente? Hombre, si sigues nuestros consejos...

Batman tiene 'Batcuerda' para rato. Está visto que ante el hombre murciélago -¿qué sería de él sin nuestra ayuda?-, no hay Riddle ni Two Faces que valgan, aunque a veces se lo pongan tan difícil.

Por Grupo Kronos & Javier Castellote

Nivel 1


1-1

FASE 1-1: Nada más empezar ya debemos tomar una decisión, pues justo sobre la puerta podréis **acceder directamente a la Fase 1-3**.

FASE 1-2: A continuación, avanzad hacia la derecha. Llegará un momento en que no podréis seguir. Entonces asestad una patada a la pared y **aparecerá una vida**. Volved a la izquierda hasta la luz donde está la puerta de la que sale el segundo villano, entonces lanzad la *Batcuerda*.

Id hacia la izquierda y romped la caja fuerte atada con cadenas.

FASE 1-4: Aquí debéis entrar y a continuación descender por el agujero mediante la combinación de botones **R+ABAJO**.

Cargaos a todos los enemigos. Seguidamente volved a subir con el garfio y zurrar a los otros dos. Siempre debéis destruir a todos los enemigos.

Entre las dos puertas tirad una bomba.

Al salir asoman dos tuberías. Si las destruís lanzándoles bombas, podréis introduciros en ellas. Entrad por la de la izquierda si queréis **desactivar la electricidad**. Y después, en la derecha para salir a la Fase 1-6. Allá vamos.


1-2


1-4

FASE 1-6: En este lugar, deberéis descender, siempre con la combinación R+Abajo, y dirigíos a la derecha.

FASE 1-8: Por fin habéis llegado al final del nivel, aquí encontraréis **enemigos a mansalva**. Y no penséis que sus ataques son fáciles de controlar porque más de uno está dispuesto a aprovechar cualquier despiste que tengáis. Ojo, pues, con los ataques imprevistos.

Nivel 2


2-2

FASE 2-1: En la parte baja, debéis disparar a los **focos de luz con la Batcuerda** para que caigan ciertas cosillas que os pueden resultar muy interesantes tarde o temprano.

Por la parte superior, hay entre ocho y diez matones. Liquídales, luego baja y a la derecha.

FASE 2-2: Encontraréis de seis a siete villanos. Intentarán que no paséis, acabad con ellos y siempre que podáis destrozad las plantas y estatuas para obtener un **buen puñado de items**.

Una vez habéis acabado con los malos, volved a la derecha y salid de la fase.

FASE 2-7: FIN DE NIVEL

Ésta es una de esas fases que nos lleva a pensar que han soltado a todos los enemigos de golpe, pues hay colegas para parar un tren.

El truco para que os resulte mucho más fácil eliminarlos es el siguiente: **quedaos en el medio y usad el gancho y la patada con giro**.

Un consejo que os vendrá de perlas al afrontar este punto: **no os entretengáis con los enemigos, simplemente limitaos a tiradlos.**


2-7


2-7

Nivel 3

FASE 3-1: De entrada se presentan dos cambios significativos: uno, el cambio de los enemigos que ahora pasan a ser payasos y dos, estas fases van por tiempo, lo cual quiere decir que tendréis que ser muy rápidos liquidando a los enemigos.

Cargaos a los de abajo y caminad hacia la derecha. Luego subid con el arpón.

Una vez arriba, utilizad la técnica de planear con la capa, mediante la combinación de botones salto, y una vez en el aire, pulsar arriba.

A continuación, volved a subir por la derecha y saltad a la escalera que aparecerá justo al haber acabado con el último de los malos.

FASE 3-2: Procurad ir siempre por la parte de arriba. Si arriba a la derecha no baja una escalera, os tocará bajar y buscar a alguien a quien hayáis dejado con vida. Recordad que el **tiempo estará en vuestra contra en todo momento**.

FASE 3-3: Antes de entrar en detalles, permitidnos un par de consejitos: aquí hay enemigos a punta pala, y deberíais buscarlos ya que están bastante desperdigados. Luego colgaos de las tramoyas con el garfio, daros impulso y en el momento en que estéis más alejados, soltaos e id planeando con la capa hasta el otro extremo. Esta operación la tendréis que repetir en varias ocasiones.

Para no desquiciaros haced esto:

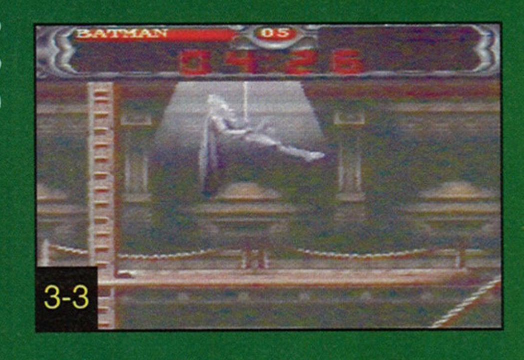
1) **Saltad a la izquierda.**
2) **Pelead con los enemigos**.
3) **Bajad**.
4) **Volved a pelear**.



3-1

5) **Subid** con el garfio y desde ahí, al tragaluz.
6) **Bajad, y a la derecha**.
7) **Pelead una vez más**.
8) **Bajad, y a la derecha**.
9) **Pelead nuevament**e.
10) Todo a la derecha, entraréis en una subfase.
11) **Volved por donde habéis venido y dejaos caer a la fase anterio**r.
12) **Subid otra vez y veréis otro tragaluz**.
13) **Subid con el garfio y pelead**.

Éste es el final. Id a la derecha y al lado de la bomba, veréis un obstáculo. Después de romperlo, bajáis, machacáis a todos los enemigos y volvéis a subir. Dirigíos hacia la bomba y saltad.



3-3

Nivel 4

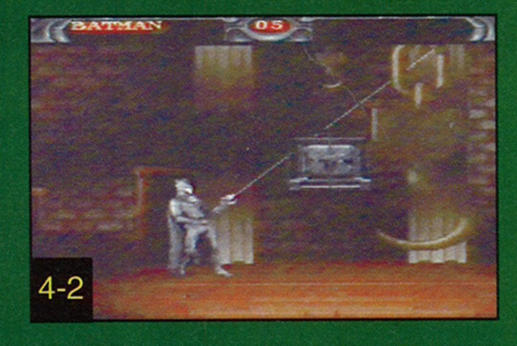
FASE 4-1: En esta fase, hay una bifurcación de caminos. ¿No sabéis cuál coger? Pues está claro, tomad el **camino de la izquierda y llegaréis a conseguir una vida**.

Salid por donde habéis venido y ahora marchad por el camino de la derecha.

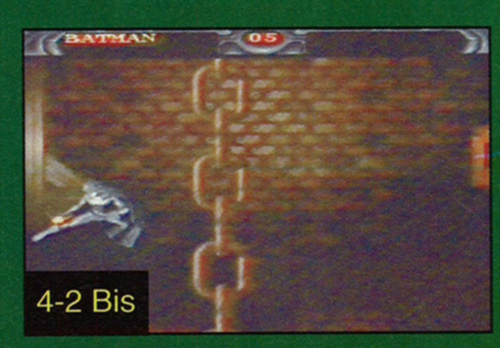
FASE 4-2: Aquí os encontraréis con una buena cantidad de sorpresas. Después de pelear contra los enemigos, veréis una **caja fuerte colgando**. Disparadla la *Batcuerda* y luego dejaos caer.

Id a la izquierda y **activad la palanca**. Seguidamente marchad hacia la derecha y haced lo mismo con las otras dos palancas.

Mucho cuidadito, calculad bien los saltos y cuando veáis unos tornillos enormes saltáis, os engancháis a ellos y dejáis a Batman hacer el resto.



4-2



4-2 Bis

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Solamente tienes que* **enviarnos un truco** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Ahora, el* **truco debe ser original y, claro, funcionar.** *Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'**.

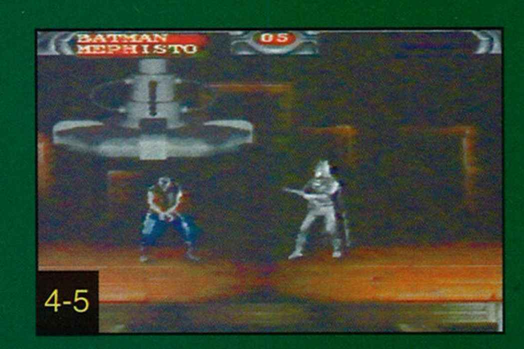
True Lies
SUPER NINTENDO

Un dudoso policía

Si todos los policías tuvieran los mismos privilegios que **Arnie**, *seguro que a nadie le daba miedo esa arriesgada profesión. Y es que con estos* **truquillos** *las cosas se* **simplifican** *bastante. Se trata de ayudas para que todo sea más llevadero.*

Súper armamento: BGWPNS
Vidas Infinitas: BGLVS
Inmunidad: BGGRLY

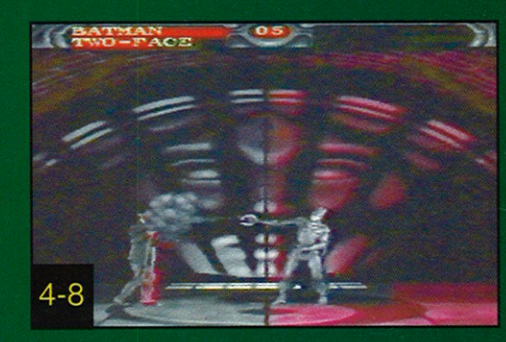




4-5



4-7



4-8

Cuando ya no podáis continuar más hacia la derecha, **lanzad el arpón arriba y seguid**.

FASE 4-4: Subid por las cajas con cuidado y afinando bien el salto, por ahí cerca hay una vida.

No lo dudéis: bajad y pelead.

Recordad que debéis matar a todos los enemigos para poder pasar de nivel.

Si alguna puerta no se abre, revisad el nivel, ya que quizá quede algún enemigo suelto por ahí.

FASE 4-5: Encaminaos hacia la derecha y mucho ojito con los *matasellos*.

FASE 4-7: Nada más entrar y sobre Batman, hay una palanca. No dudéis en activarla.

El mayor riesgo que os podéis encontrar en esta zona reside en las caídas, así que tened cuidado a la hora de realizar los saltos entre tornillos. Mientras tanto continuad **activando todas las palancas que encontréis**, tanto por el camino de la derecha como por el de la izquierda.

FASE 4-8: FIN DE NIVEL. Aquí deberéis luchar contra **Spice, Sugar y Two Face**. Aprovechad el momento en que **Two Face se aleja y lanza la moneda para lanzarle Batarangs**, aunque tardaréis bastante en eliminarlo.

Nivel 5



5-1



5-1 Bis



5-2

FASE 5-1: Si os vais enganchando de foco en foco, llegaréis a **encontrar energía**, tanto por los de la izquierda como por los de la derecha.

Pulsad la palanca situada a la izquierda de la fuente y se **abrirá una trampilla**, a través de la cual caeréis en la siguiente fase.

FASE 5-2: Aquí deberéis saltar con patada contra la palanca. Luchad sin tregua, mientras continuáis avanzando hacia la derecha del todo y activáis la palanca que aparece.

Después vuelta atrás, con cuidado ya que hay más enemigos.

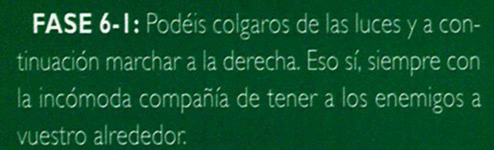
Subid por el lugar en el que veáis un foco, y al ver la palanca soltad el gancho.

En este momento, **volveréis a aparecer en la Fase 5-1**. Ahora activad la palanca de la izquierda de la fuente. Caerán dos enemigos a los que ya sabéis como tratar. A continuación, activad las otras dos palancas que hay a la derecha de la fuente y podréis salir nuevamente a la fase 5-2.

Cuando os hayáis deshecho de todos los villanos, salid por la izquierda y tirad el gancho.

Después ya solamente os quedará **liaros a tortas con el peligroso y escurridizo Enigma**.

Nivel 6



FASE 6-1: Podéis colgaros de las luces y a continuación marchar a la derecha. Eso sí, siempre con la incómoda compañía de tener a los enemigos a vuestro alrededor.

FASE 6-3: Id en todo momento hacia la derecha con cuidado de que mientras peleáis no caéis entre los vagones, puesto que hacen mucho daño y, por mucho súper héroe que seáis, duele.

Cuando veáis que se acaba el metro, lo abandonáis dando un salto siempre hacia la derecha.

FASE 6-4: Continuad luchando y cuando aparezcan las luces del metro que se acerca, lanzad el arpón arriba. Si todo ha ido bien, saldréis de este peligroso sector completamente ilesos.

Dejaos caer por la parte de los raíles que se encuentran rotos.

FASE 6-5: En esta ocasión, el camino es hacia la izquierda, y como siempre peleando sin descanso.

Tras dar a la afición todo lo que espera de vosotros, volved al principio y os irán dando energía.



6-3



6-4



6-5


7-3

Nivel 7

FASE 7-1: Luchad contra todos hacia la izquierda. Cuando hayáis eliminado a todos se romperá el suelo y os mostrará un **misterioso agujero** por el que deberéis introduciros.

FASE 7-2: Antes de hacer nada, **saltad hacia atrás y encontraréis una sorpresita**.

Luego ya podréis ir hacia la izquierda para continuar la pelea.

FASE 7-3: Romped la pared izquierda y encontraréis una vida.

Avanzad y en el primer puente que encontréis, tiraos hacia abajo. Coged lo que encontréis y luego volved a subir. Todo empezará a explotar. El *Batmóvil* está destruido, así que, a la izquierda.



7-3 bis

La plataforma comenzará a descender, dando paso a otra contienda contra vuestros eternos enemigos. Cuando hayáis acabado con ellos, la plataforma volverá a descender nuevamente, pero esta vez para conduciros a la fase siguiente.

Prehistorik Man
SUPER NINTENDO

Selecciona nivel

Vaya trucos buenos que tenemos este mes. Ahora le toca el turno a 'Prehistorik Man', con la opción de seleccionar nivel. Lo único necesario (además de poseer el cartucho) es acudir a la ***pantalla de opciones*** *y situarnos sobre la palabra* ***EXIT*** *mientras mantenemos* ***pulsada la tecla L****, para después presionar* ***START y salir del menú****.*

A continuación, deberemos mover el cursor a la opción ***GAME START****, mantener* ***pulsada R*** *y presionar* ***START****. Si todo ha ido correctamente, llegarás al final de cada fase con el único movimiento de mover tu dedo a la tecla* ***SELECT****.*



Nivel 8

FASE 8-1: Aunque hayáis cambiado de fase, la cosa no variará sustancialmente; es más, irá de mal en peor en lo que al número de enemigos se refiere. Así que tirad hacia la derecha, y a seguir repartiendo *pescozones*.

FASE 8-2: Ésta es una fase poco recomendable para los claustrofóbicos, ya que os encontraréis encerrados en un ascensor con la tortuosa compañía de los enemigos de turno, que no pierden ni una oportunidad de dar el tostón. Para evitar problemas, arrinconaos y esperad a que se acerquen. Así podréis ir eliminándolos más cómodamente.

FASE 8-3: Ahora os encontraréis con otro problema, puesto que el **suelo sobre el que pisáis comenzará a romperse de izquierda a derecha**, así que calculad bien el salto.

Para saltar os recomendamos la utilización de la **Batcuerda**. ¡No os quejaréis de nuestras pistas!



8-3



8-5

FASE 8-4: Vuestra misión consistirá en **encender todos los focos** que hay en la parte de arriba. Para lograrlo contaréis nuevamente con la ayuda de los tornillos que van saliendo de la pared, pero mucho ojo con ellos ya que del mismo modo que aparecen, también se esconden.

Esta fase requiere mucha paciencia, así que calma. Sobre todo recordad que podéis utilizar la capa para planear entre plataforma y plataforma.

FASE 8-5: Se trata de una fase muy bonita, pero muy peligrosa de jugar, ya que **Riddler aparecerá ante Batman** en dos ocasiones.

FASE 8-6: Ahora es el turno de Two Face. Para acabar con él, utilizad la técnica que ya os explicamos anteriormente, que aunque lenta es efectiva.

No dudéis ni un instante a la hora de coger la energía que va cayendo por el escenario.

Contra **Super Riddler la estrategia a seguir podría ser de patadas voladoras** o de patadas a la cara y al estómago. Ya solamente os quedará enfrentaros contra Riddler. En un último esfuerzo, intentad abatirle mediante patadas en el estómago.



8-6





Super Nintendo

Primal Rage

Los Fatalities

Espectáculo 'prehistórico'

El mes pasado os ofrecimos todos los movimientos de este 'Primal Rage', dejando lo mejor para el final. Nada más y nada menos que los 'Fatalities', los golpes definitivos. Algunos son bastante complicados y no os saldrán a la primera, pero con la práctica contemplaréis los movimientos más espectaculares del juego.

Por David García

Armadon





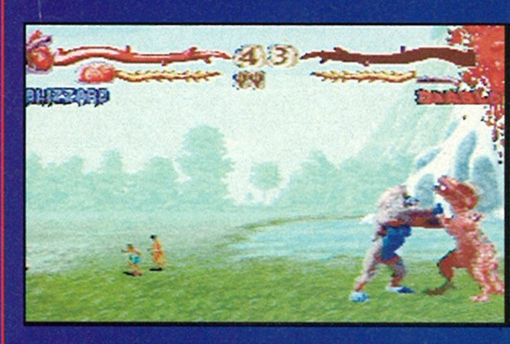
- **Matanza y Despedazamiento**: mantén Y/X/B, presiona abajo, abajo, abajo, abajo, arriba.
- **Meditación**: mantén Y/X/B/A, presiona avance, abajo, retroceso, avance, avance.

Blizzard





- **Golpe al cerebro**: mantén Y/X/A, presiona abajo, abajo, retroceso, arriba, avance.





- **K.O. Brutal**: mantén Y/X/B/A, presiona abajo, abajo, abajo, abajo, arriba.

Chaos





- **Baño Mortal**: mantén Y/X/B/A, presiona abajo, avance, arriba, abajo, avance.

Diablo





• **Incinerador**: mantén **Y/X/B/A**, presiona **arriba, retroceso, abajo, abajo, avance.**





• **Súper fogonazo**: mantén **X/B/A**, presiona **avance, avance, avance, avance, avance.**

Sauron



• **Comilona**: mantén **Y/B**, presiona **abajo, abajo,** luego mantén **Y/X/B/A, presiona arriba, arriba.**

• ***Carnage***: mantén **Y/X/B/A**, presiona **retroceso, avance, retroceso, avance, retroceso.**

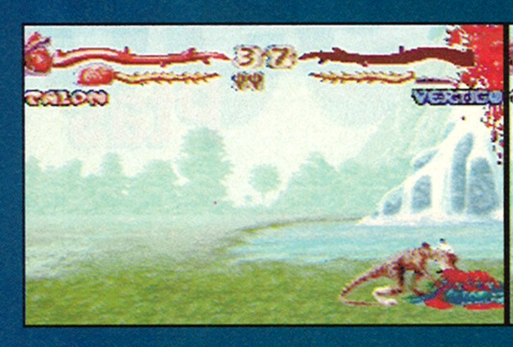
Vertigo



• **Petrificar**: mantén **X/A**, presiona **retroceso, retroceso, retroceso,** luego mantén **Y/X/B/A,** presiona **avance, avance.**

• ***Shrink and Eat***: mantén **X/A**, presiona **retroceso, retroceso, retroceso,** luego mantén **Y/X/B/A**, presiona **abajo, arriba.**

Talon





• **Arrancar el corazón**: mantén **Y/B/A**, presiona **avance, abajo, retroceso, arriba, abajo.**

• **Desmenuzamiento**: mantén **Y/A**, presiona **avance, abajo, retroceso, arriba.**

Primal Rage

SUPER NINTENDO

Te retamos a poner en práctica estos trucos

En un alarde de generosidad y buen hacer, **Time Warner nos ha hecho llegar hasta tres trucos tres de Primal Rage** *que, dicen, funcionan a la primera. Los tres son tan originales, tan alucinantes, que merece la pena probarlos y reintentar, reintentar, reintentar. ¿Tantos intentos? Hombre, al final tienen que salir, pero no veáis la guerra que nos están dando.*

• Cómo jugar al Volley con los hombres:
Para activar este truco necesitas **empezar una partida a dos jugadores** *en el escenario de* **La Caverna***, que quede tiempo suficiente en el reloj, que no haya empate y que entre los dos jugadores 'voleéis' al humano en cuestión hasta* **8 veces consecutivas***. Entonces, debes hacer lo siguiente:* **Atonta a tu rival** *para quese le acerque un humano. Entonces* **golpéale y envíale hacia tu rival***. Si tu contrario, ya recuperado del golpe,te reenvía al humano, y sois capaces de jugar con él hasta 8 veces seguidas, veréis* **una red y a un humano haciendo de árbitro***.*

• Cómo jugar a los bolos:
Cómo activar el cheat mode: Una **partida a dos jugadores, ambos Armadon***, en cualquier escenario. Cómo hacerlo:* **Los dos 'Armadon' debéis realizar tres 'Spinning Death' simultáneos** *y consecutivos.* **Diez humanos harán de bolos** *y el 'Spinning Death' se encargará de 'bolearlos'.*

• Cómo conseguir que llevan vacas del cielo:
Cómo activarlo: Una **partida a dos jugadores en el escenario de Las Ruinas***. Uno de los jugadores debe ser* **Chaos***. Cómo hacerlo: Los dos primeros combates quedan en empate y en el tercero se decide la contienda. Debes conseguir que* **Chaos suelte uno de sus 'Fart of Fury' cuando el segundero marque CERO** *en pantalla y la partida vaya a muerte súbita. Ya veréis lo que sucede.*

Seaquest

SUPER NINTENDO

Un menú secreto

Empieza una partida y ve directamente al **puente de mando** *presionando el botón* **SELECT***. Una vez allí haz lo propio con los botones* **L, R, B, A, izquierda, derecha, X, Y, arriba, abajo***. Alucinarás con el* **menú alternativo que verás en pantalla***. Para que luego digan que jugar con submarinos es tan complicado...*

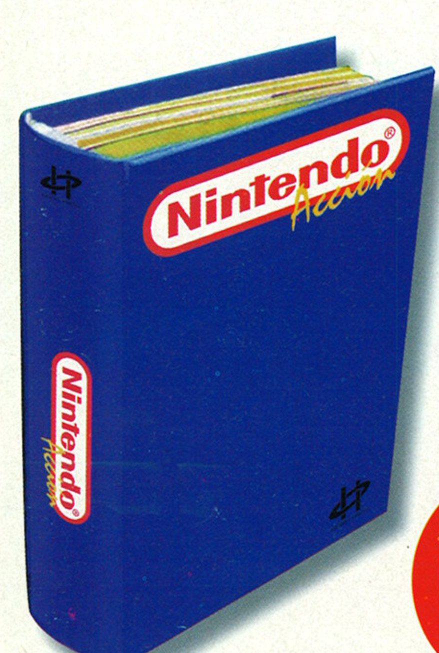
PARA TENERLO TODO,



completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).

BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.

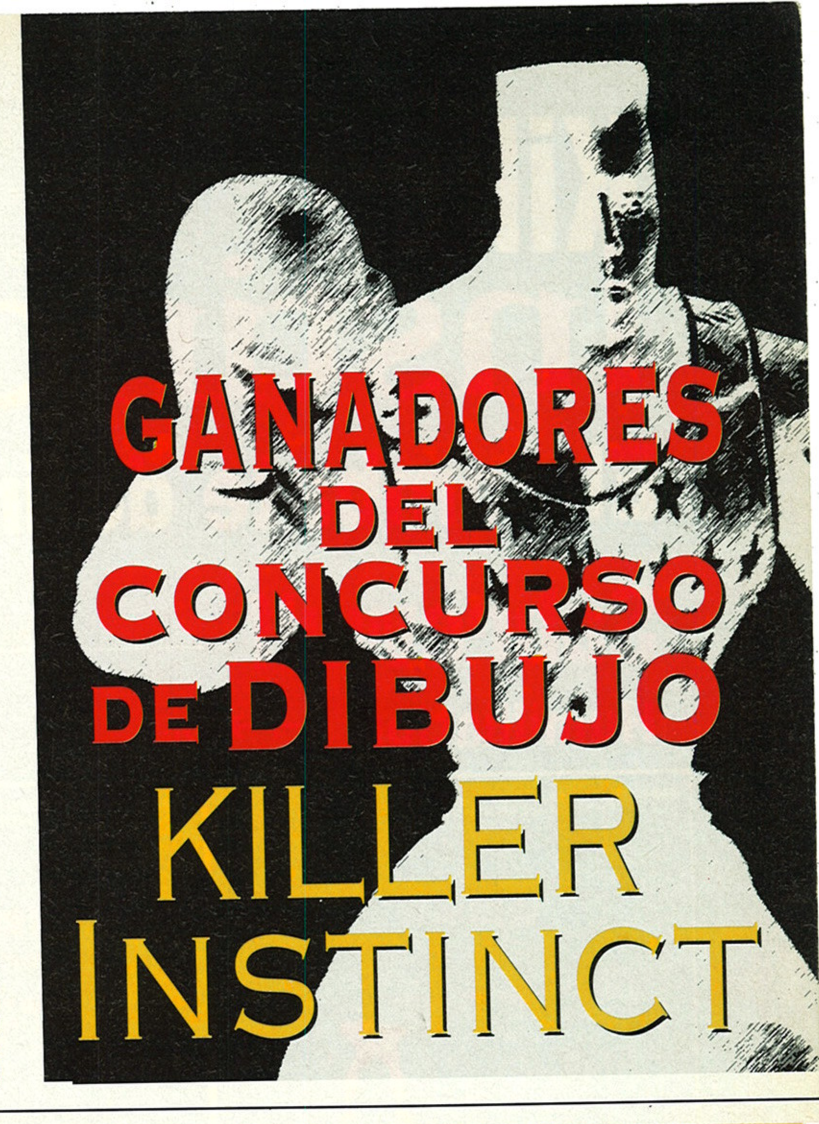
Por sólo 950 Ptas



¡MENUDA PARTICIPACIÓN! HACE MUCHOS AÑOS QUE NO NOS 'REGALÁBAIS' TANTOS DIBUJOS EN SÓLO UN MES. YA PILLINES, LO QUE PASA ES QUE EL PREMIO ERA COMO PARA ESFORZARSE, ¿O NO? PUES ESO, QUE VUESTROS DIBUJOS NOS HAN DEJADO ALUCINADOS Y QUE HA SIDO MUY DIFÍCIL SELECCIONAR 50 'OBRAS DE ARTE' DE ENTRE UNOS CUANTOS MILES DE 'ÍDEM'. EN BREVE, CADA UNO DE LOS NOMBRES QUE VEIS AQUÍ RECIBIRÁ UNA CAMISETA, UNA GORRA Y UN CARTUCHO DE KILLER INSTINCT. Y EL MES QUE VIENE PUBLICAREMOS LOS MEJORES TRABAJOS. HASTA ENTONCES,

GRACIAS A TODOS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN Y ENHORABUENA A LOS GANADORES.

Pablo Iglesias Leis	Ames
Adolfo Hdez. Caballero	Alcobendas
Julian Ortega Lorenzo	Ibiza
Juan Asenjo Sevilla	Logroño
Sandra González Castillo	Málaga
Alexandre Buján Raposo	La Coruña
Roberto Duarte Esteban	Madrid
Edgar Madrid Liñeiro	San Fernando
Ismael Saez Castañeir	San Vicente
Antonio Segui Alemán	Calpe
Israel García Anubla	Llinars del Valles
Jorge Zamora Duran	Cartagena
Jesús Villasevil García	Toledo
Jesús Gutiérrez López	Granada
Inmaculada Viciana V.	Roquetas de Mar
Iñigo Terradillos	Castro Urdiales
Yago González Salgado	Madrid
Francisco Marín	Madrid
Juan Estelles Lacita	Valencia
Arturo Barreno Alcalde	Madrid
Juan Berenguer Munera	Almoanes
Miguel Moreno Hidalgo	Galapagar
Aritza Arriola Saiz	Lejona
Antonio Huang Shu	Ondara
Alberto García Gene	Valencia
Vicente Ferrer Soto	Almeria
S. Almansa Garcia	Villarrobledo
Máximo Arola González	Madrid
José A. Méndez Parra	Badajoz
James Galar Small	Madrid
Mario Bermúdez Glimè	Castellón
Raúl Ontiveros del Ama	Madrid
Francisco José Bermúdez	Córdoba
Julio Martí Vento	Valencia
Alvaro Carbajosa Sanchez	Madrid
Fernando Monllor Pérez	Alicante
Gabriel Fernández Gonzálo	Burguillos
Alfonso Giraldes Bermejo	Madrid
Miguel Calabria	Madrid
Santiago Ortiz Pérez	Granada
Luis Fdez. Delgado	Valencia
Jordi Latorre Astort	Mataró
Jose Reigal Criado	Córdoba
Laura Pérez Seguer	Zaragoza
Jordi boch R.	Sta. Coloma de Farnes
Ricardo Avila Parra	Hospitalet
Joaquin Calo García	Porto do Son
Miguel González Diaz	Madrid
Guillermo March Dols	Mallorca
Jesús Martínez del Vas	Madrid



Killer Instinct

Por Javier Abad

El combate definitivo

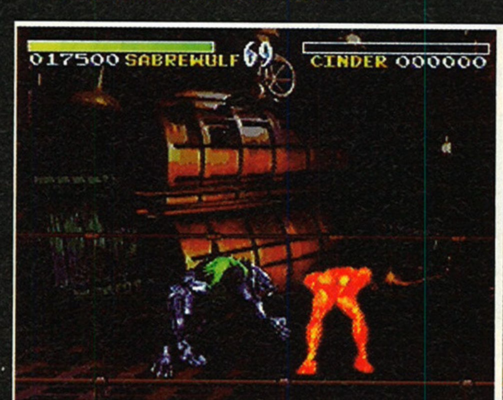
Super Nintendo

He aquí el significado de las siglas que encontrarás a lo largo de esta guía de trucos, según la configuración normal del mando:

MP-Puñetazo medio-Y
QP-Puñetazo rápido-L
QK-Patada rápida-R
MK-Patada media-B
FP-Puñetazo fuerte-X
FK-Patada fuerte-A

Sabrewulf

Humilliation →→ Qp





Screen Blow ←←→ Mp







Combos

Principiante
←→ Fp, Fk ←→ Mk
←→ Qp, Mk ←→ Qk
←→Fk, Qp ←→ Fk

Medio
Salto + Fp, Mk ←→ Fk
Salto + Mk, Fp ←→ Qp
Salto + Qp, Qk ←→ Qk

Avanzado
Salto + Mp, Fk →← Mp, Fk ←→ Mk
←→Fk, Mp →← Mp, Qp ←→ Fk
←→Fp, Qp →← Mp, Qp ←→ Mk

Experto
←→ Qk, Mp →← Mp, Fk ←→Qk
←→ Fk, Qp →← Mp, Fk ←→ Qp

Ultra Combo

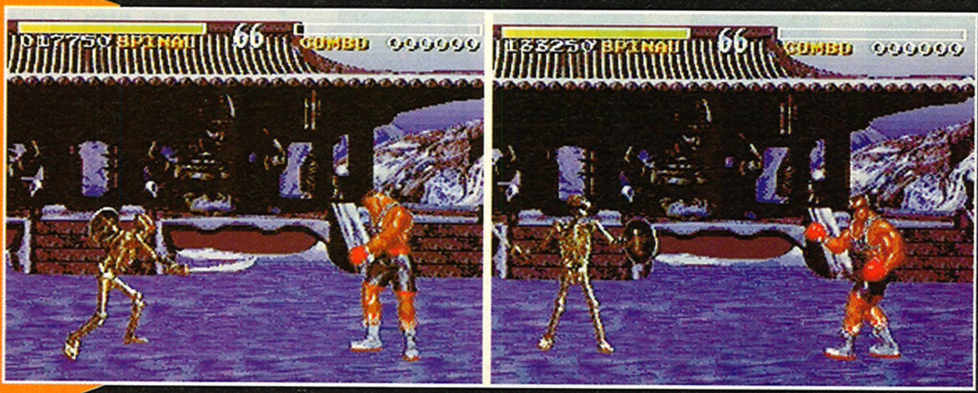
→← Qk

Ultimate Combo

↓↘→ Fp

Spinal

Humilliation →↘↓↙← Fk




Combos

Principiante
←→ Mp, Fp →→ Fp
→→ Fp, Mk →→ Qp
→→ Mp, Mk ↓↓ Qk

Medio
Salto + Qk, Qp →→ Qp
Salto + Fp, Mk ↓↓ Mk
Salto + Fk, Mp →→ Mk

Avanzado
Salto + Mk, Fp →← Mp, Fp →→ Fp
←→ Mp, Qp →← Mp, Mk ↓↓ Fp
→→ Fp, Fk →← Mp, Fp →→ Mp

Experto
↙↓↘ Fk, Fp →← Mp, Fp →→ Qp
↙↓↘ Fk, Qp →← Mp, Qp ↓↓ Mp



Body Grab ←←← Mk

Ultra Combo
↓↘→ Fp

Ultimate Combo
↘↓↙Qp

Thunder

Humilliation ↓↓→ Qk





Combos

Principiante
←→ Fp, Mp ↓↘→ Fk
←→ Qp, Fk →↘↓↙← Fp
←→ Mp, Mk ←→ Fp

Medio
Salto + Fp, Mk ←→ Fp
Salto + Mk, ↓+ Fp →↘↓↙← Fp
Salto + Qk, Qp →↘↓↙← Fp

Ultra Combo
←→ Qp

Ultimate Combo
↘↓↙ Mp

Avanzado
Salto + Mp, Fk →← Mp, Fk →↘↓↙← Fp
←→ Qp, Mp →← Mp, Qp →↘↓↙← Mp
←→ Fp, Fk →← Mp, Fk ←→ Fp

Experto
Salto + ↓↙← Fp, Mp →← Mp, Fk →↘↓↙← Fp
→↘↓↙← Qp, Qp →← Mp, Qp ↓↘→Fk

Blazing Tomahawk ↓↙← Fk

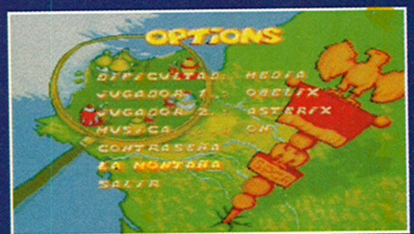


Astérix & Obélix
SUPER NINTENDO

Claves y niveles

Temblad romanos, ahora los galos son más poderosos que nunca. Primero, porque disponen de todas las claves. Y segundo, porque aunque no dispusieran de ellas, aún podrían **acceder directamente a cualquier fase o subfase del cartucho**. *Lo único que tienen que hacer es esperar a que aparezca* **el logo de Infogrames** *y una vez allí presionar* **IZQUIERDA, R, DERECHA, L, X, A.**





Killer Instinct
CD KILLER CUTS

Una canción más

Como lo oís. En el **CD que incluye** *el cartucho de* **'Killer Instinct'** *no hay 15 melodías. Repetimos, no hay 15 canciones:* **¡hay 16!** *Que cómo escucha uno la melodía extra. Fácil.* **Ve directamente al dígito 30 de tu CD** *y aguarda tranquilo.* **¡Toma música por el morro!**

Power Rangers: The Movie
SUPER NINTENDO

Super trajes desde el principio

En la **pantalla de presentación**: *arriba, abajo, izquierda, derecha, X, B, Y, A y START. Si las* **letras del logo** *del juego cambian a* **color azul** *es que el código ha funcionado. Haz la prueba y a jugar. ¿Lleva tu héroe súper traje? Pues a dar caña.*

Tj Combo

Humilliation ↓↓ Qp





Screen Punch ↓↘→ Fk





Combos

Principiante
←→ Mp ←→ Mp
→← Qp ←→ Fk
←→ Mp ←→ Fk

Medio
Salto + Qk, Qp ←→ Mp
Salto + Fp, Mk ←→ Fk
Salto + Mp, Fk ←→ Qp

Avanzado
Salto + Qk, Qp →← Qp, Qp ←→ Fk
←→ Mp, Fk →← Qp, Mk ←→ Fk
←→ Fk, Mk →← Qp, Mk ←→ Fk

Experto
←→ Mp, Fk →← Qp, Mk →← Qp, Mk ←→ Fk
←→ Mp, Fk →← Qp, Fk ←→ Mp

Ultra Combo
→← Fp

Ultimate Combo
↓↙← Mk

Trucos



Colores

Más que un truco, una curiosidad... pero por si se os había pasado. Para **cambiar el color** de vuestro **luchador**, basta con que presionéis **arriba y abajo** en el botón direccional durante la pantalla de **selección de personaje.**

Escenarios

Id al modo 2 jugadores, seleccionad personaje y, sin cogerlo, presionad **arriba+Y** al mismo tiempo en los dos mandos hasta que aparezca la **pantalla de Versus.**

Para conseguir jugar en esta preciosidad de escenario, tenéis que repetir la misma operación que en la mazmorra, pero esta vez presionando **abajo+B.**

Mazmorra



Skystage



Recuperación

Si queréis manteneros con vida unos segundos más, girad el botón direccional rápidamente cuando la **pantalla** se ponga **roja** y recuperaréis un poco de energía.



Random Select

Para que sea la computadora la que escoja luchador aleatoriamente en vez de vosotros, presionad **arriba+Start** en la pantalla de **selección de personaje.**





Pantalla de Versus

Ahí van tres trucos que tenéis que hacer desde la pantalla de Versus:

- **Easy Combo Breaker:** Para que los *combo breakers* salgan más fácil, presionad **abajo+Start** (oiréis una voz si el truco ha salido bien).
- **Ir directamente a la pantalla de opciones:** Para viajar directamente desde la pantalla de Vs hasta la de opciones, presionad **abajo+Select**.
- **Modo Turbo:** Si os sentís capaces de ganar el torneo a una velocidad exagerada, presionad al mismo tiempo **derecha y los tres botones de puñetazo** (L, X e Y normalmente). También podéis hacerlo en los dos mandos para jugar a *turbovelocidad* en los combates de dos jugadores.

Eyedol

Cómo cogerlo



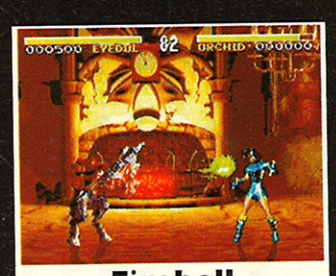


Para poder jugar con Eyedol, elegid a Cinder y presionad derecha+ L, R, X, B, Y A en la pantalla de Versus.

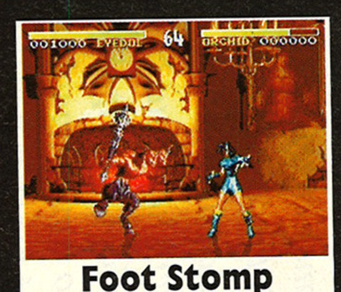
Sus mejores golpes


Club Swing


←→ Fp


Fireball

↓↘→ Puñetazo


Foot Stomp

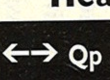
← Mp



Forward Jump

←→ Qk


Head Charge


←→ Qp

Stomp Jump

←→ Mk o Fk

Combos

↓+ Fk, Qp ←→ Fp
↓+ Fk, Mk ←→ Qp
←→ Qk, Qp ←→ Qp
←→ Qk, Fk ←→ Fp
←→ Qp, Fp ←→ Qp, Fp
←+ Mp, ←→ Qp Mk, ←→Fp

Batman And Robin
SUPER NINTENDO

Batclaves

Sobra deciros algo como intruducción a este truco porque como observaréis es bastante largo. Así que manos a la obra y atención.

Para ir a POISON IVY:

VERDE	ROJO	ROJO	
		VERDE	AZUL
VERDE	ROJO	VERDE	
ROJO	VERDE	AZUL	

Para ir a FOWL PLAY:

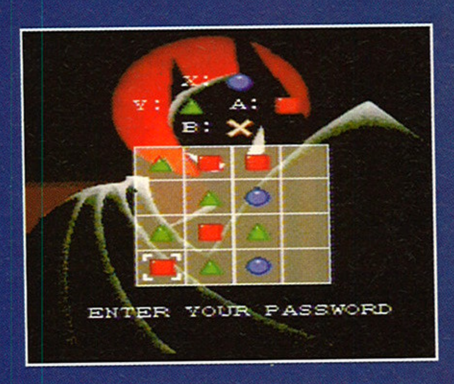
ROJO	AZUL	ROJO	VERDE
AZUL	ROJO	AZUL	ROJO
AZUL			
VERDE	ROJO	VERDE	

Para ir a CAT LEVEL:

ROJO	ROJO	ROJO	VERDE
VERDE	ROJO	VERDE	
ROJO	ROJO	VERDE	ROJO
ROJO	ROJO	ROJO	

Para ir a GAUNLET LEVEL:

		AZUL		
		VERDE	AZUL	
AZUL				
AZUL	ROJO			ROJO
ROJO	AZUL			





La compañía española ha alcanzado un acuerdo con la firma alemana Laguna

Spaco, de nuevo al ataque

Spaco S.A, la firma que todos ligaréis a la consola NES, se había tomado el 95 como un año tranquilo. Había lanzado unos cuantos cartuchos de Super Nintendo y se había planteado atrevidos planes que incluían además la distribución de juegos para PC. Pero hete aquí que el 95 no va a ser tan tranquilo como parecía. La compañía española acaba de firmar un acuerdo con el gigante alemán Laguna que, sin duda, le comportará pingües beneficios.

A través del citado acuerdo, **Spaco** se ha hecho con los **derechos de distribución** en exclusiva para **España** de **todas las licencias para Super Nintendo y Game Boy que** en estos momentos **posee la firma alemana**. A saber: **Capcom, Activision y Sunsoft**.

Spaco se asegura asimismo que cualquier otra compañía que pase a engrosar la nómina de Laguna, aparecerá en España bajo el logo de la firma española.

La ***operación Laguna***, que se rubricó en un tiempo récord, pone de nuevo a **Spaco** en la **brecha del software en España**. Algunos de los lanzamientos que la compañía española tiene previsto hacer en breve así lo confirman. Para que os hagáis una idea, **en las próximas semanas** saldrán de su almacén títulos como **'MegaMan X2'** y **'MegaMan VII'** para la Super, **'MegaMan 4'** para Game Boy y **'Mickie & Minnie'** para Super, todos ellos de Capcom. Y un poco más tarde está previsto el lanzamiento de **'Mechwarrior 3050'**, un producto de Activision del que el mes pasado hablamos en las noticias.

En otro orden de cosas, en la entradilla hemos citado que seguramente muchos ligaréis a **Spaco** con el mundo de la **NES**. Y no os faltará razón. La compañía española es distribuidora en exclusiva de la consola de 8 bits y continúa a la postre lanzando cartuchos e incluso reponiendo material para esta máquina.

De hecho, y esto es **todo un notición para los usuarios NES**, **Spaco** va a volver **a jugar en NES a finales de noviembre**. Será con un titulazo de la talla de **'Tetris 2'** y será además con la reedición de las dos últimas entregas de **'Super Mario'** en 8 bits: la segunda y la tercera. Ambas estaban agotadas en todas las tiendas.





Las primeras cifras oficiales sobre el lanzamiento de la versión SNES de 'Killer Instinct' no pueden ser más optimistas. Según la empresa Asesores 2.000, se vendieron 12.000 unidades de 'KI' en las primeras semanas de *vida* y es posible que para cuando leáis estas líneas haya más de 21.000 cartuchos en la calle. El objetivo de la multinacional japonesa pasa por alcanzar las 65.000 unidades, lo que supone una facturación de 850 millones de pesetas.

Nintendo ha optado por reducir el precio de su Virtual Boy en los Estados Unidos tras la primera toma de contacto del mercado yanqui con el VB. Ahora es posible encontrar una de estas máquinas de 32 bits por 159,95 dólares, es decir 20 dólares menos que al principio. Nintendo ha atribuido esta bajada de precio a la mejor paridad existente en el cambio dólar-yen.

Warner Bros Interactive y Acclaim han firmado un acuerdo para publicar software interactivo basado en los filmes que el estudio de Hollywood tiene ahora mismo en cartera. Este acuerdo no hace más que sellar las buenas relaciones existentes entre ambas empresas. Relaciones que se han encargado de demostrar los juegos 'Batman Forever' y 'Looney Tunes' o el empleo de la tecnología Motion Capture por parte de la compañía de cine.

La ley germana prohíbe sus niveles de violencia

'MK3' y 'Killer Instinct' no llegarán a Alemania

Dos de los lanzamientos más potentes del año **no verán la luz**, al menos oficialmente, **en Alemania**. **'Mortal Kombat 3'**, el cartucho de Acclaim en versión **SNES**, y **'Killer Instinct'**, la pasada de **Rare y Nintendo** para la **16 bits** han sufrido la **rigidez de una legislación** que no lleva muy bien el combinado **lucha y violencia** en los videojuegos. **Más aún** si, como últimamente, la moda pasa por incluir **sangre en los combates**.

Según informaciones del semanario **CTW**, existe una especie de **lista negra** en la que las autoridades germanas incluyen este tipo de juegos en función de su carga de violencia. En esa lista, hay a su vez **dos categorías**. Una que aplica los criterios de venta por edades y además **prohíbe la publicidad de estos productos**; y otra que **impide el lanzamiento e incluso requisa el *stock*** si la orden llega tarde. Es el caso de Killer Instinct y Mortal Kombat 3.

Dice el semanario que **Nintendo no** parece muy **preocupada** por este mazazo. Los nipones se han conformado con variar la lista de objetivos y **colocar primero a 'Yoshi´s Island: Super Mario World 2'**, cartucho del que esperan vender más de 300. 000 unidades. Además, han incluido el anhelado **'Secret of Evermore'** en la lista de lanzamientos de este mes, para, de esta manera, contrarrestar el lanzamiento de 'KI'.

En todo caso, parece difícil que los alemanes no jueguen con estas dos joyas. **Bastará con pedir los cartuchos a Estados Unidos o a Austria por correo.**

El gigante americano 'crece' en calidad

Acclaim adquiere Probe Entertainment y Sculptured Software

El penúltimo movimiento empresarial de Acclaim ha dejado boquiabierto al mundo del software. La multinacional americana hizo oficial el 10 de octubre la adquisición de dos de los grupos de programación más grandes y mejor considerados: Probe Ent. y Sculptured Software. Ahora no va a haber quien le tosa a Acclaim.




Fergus McGovern
el director de Probe, a la izquierda. Abajo, su coche.

Para **Robert Holmes**, presidente de **Acclaim**, estas adquisiciones han hecho crecer la compañía tanto en términos de creatividad en diseño como en aplicaciones de alta tecnología o cantidad de herramientas disponibles. Para **Fergus McGovern**, director de **Probe**, se ha consumado una unión ganadora en todos los aspectos. Y para **George Metos**, presidente de **Sculptured**, está a punto de nacer una fuerza sin parangón en el mundo del entretenimiento interactivo.

Nunca una adquisición de este calibre **había contentado a todas las partes por igual**, y de esa manera. Se ve que en el mundo del software también la unión hace la fuerza y, por lo visto, lo de complementarse está más de moda que nunca.

La estrategia empresarial es de la que hacen época y además está perfectamente estudiada. Veréis, a **Acclaim** le viene de perlas contar con **250 nuevas personas** (las plantillas de ambos grupos absorbidos) entre programadores, diseñadores gráficos, músicos e ingenieros. Es decir, potencial humano. Y, no olvidemos que **Probe y Sculptured son responsables de numerosas innovaciones tecnológicas** que ahora han caído en manos de la compañía americana: sistemas de desarrollo en **3D**, técnicas de **compresión de vídeo**, estaciones 3D, ***assemblers*, herramientas de diseño**...

Pero, ¿en qué medida les favorece la absorción a **Probe y Sculptured**? En bastante, sin duda. Por un lado, ambos grupos podrán contar con la **experiencia, pericia y nivel económico de Acclaim en tareas de marketing y circuito de distribución**, lo que no es poco. Y por otro, tendrán **acceso a las licencias más explosivas del momento**, casi todas en manos de **Acclaim**.

Lo dicho, que a **Acclaim** no va a haber quien le tosa en un tiempecito, más aun considerando que hace nada que se hicieron con **otro de los grupos grandes en esto del desarrollo: Iguana Software**, autores del increíble 'NBA JAM'. ¿Cuál será el próximo golpe maestro de **Acclaim**?

Infogrames ha aumentado sus ventas en Alemania en un 300 %. Exactamente ha pasado de facturar 4,5 millones de marcos a cerca de 18,5 millones. Hay que echar la culpa de ello a las 490.000 unidades que se han vendido de 'Los Pitufos' y las 150.000 de 'Obélix'.

¡Si es que había demasiadas divisiones!

Fusión entre Warner Interactive y Time Warner Interactive Europa

Warner Interactive, parte de Warner Music International, y **Time Warner Interactive Europa** han decidido **unir fuerzas** cara a consolidarse como gran compañía con capacidad de operación en los mercados más *exóticos*. Ya sabéis, **Europa, Europa del Este, África y América Latina**.

La *nueva* compañía, que retendrá el nombre de **Time Warner Interactive**, operará desde las oficinas de Warner en **Londres** y utilizará la infraestructura de Warner Music International. Dirigida por **Tony Adams**, se encargará del producto de las divisiones de Time Warner, incluida la de música, y continuará manteniendo el contacto con los desarrolladores europeos que tuvieran relación con alguna de las empresas fusionadas. Asimismo, **TWI** publicará el **software** desarrollado por las **compañías afiliadas en los EE.UU.**: Inscape, Accolade y la división de juegos de arcade de Time Warner Interactive.

Algunos de los **próximos lanzamientos** de esta empresa serán **'Z'**, de los Bitmap Brothers, **'Primal Rage'** para consolas de nueva generación y **'Sensible World of Soccer'**.



CENTRO MAIL
902 171 819
Estos son tus Centros Mail
¡Haz tu pedido por teléfono!
TEL: (91) 380 28 92
FAX: (91) 380 34 49
ALICANTE
ALMERIA
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
MANRESA
FUENGIROLA
CORDOBA
NUEVO
NOVEDADES SUPER NINTENDO
DESCUENTO 500 Ptas.
KILLER INSTINCT 12.990
CD AUDIO DE REGALO
VAMPIRE´S KISS 12.990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BATMAN FOREVER - 10.990
BEAVIS & BUTT-HEAD - 9990
BIKER MICE FROM MARS - 11800
BLACKHAWK - 9.990
EARTHWORM JIM 2 - 9990
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
DOOM - 14990
FEVER PITCH SOCCER - 9.990
FIFA SOCCER '96 - 9990
HAGANE - CONS
ILLUSION OF TIME - 11990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
INT SUP SOCCER DELUXE - 12990
JUNGLE STRIKE - 8990
KIDKLOWN IN CRAZY... - 9490
LIBRO DE LA SELVA - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
MORTAL KOMBAT 3 - 11990
NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE'96 - 9990
NHL HOCKEY'96 - 9990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PRIMAL RAGE - 10990
REY LEON - 12990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
STREET RACER - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER MARIO WORLD 2 - 12990
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER PUNCH OUT - 9990
SUPER RETURN OF JEDI - 12990
SUPER ST. FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE FLINTSTONES - 11990
THE MASK - 11490
THEME PARK - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
UNI RALLY - 9490
URBAN STRIKE - 11900
WEAPONLORD - 12990
ZELDA - 7490
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ALADDIN 3.995
STUNT RACE FX 3.995
SUPER TENNIS 3.995
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BATTLETOADS - 3995
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
F-ZERO - 3995
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
JAMES BOND JR - 2990
LEMMINGS 2 - 6990
MICKEY M. MAGICAL QUEST - 3995
PACK ATACK - 3995
PLOK - 3995
RAINBOW BELL ADV. - 5490
RISE OF THE ROBOT - 3990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
R-TYPE III - 4990
STAR WARS - 3995
STARWING - 4995
ST. FIGHTER 2 - 3995
ST. FIGHTER 2 TURBO - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER MARIO ALL STARS - 4995
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINIES - 3990
THE HUMANS - 4990
TIME TRAX - 3990
TRODDLERS - 4990
TRON - 3990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 3990
WING COMMANDER 2 - 5490
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX - 5990
BATMAN FOREVER - 5990
DONKEY KONG - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EARTHWORM JIM - 5990
HYPER DUNK - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LAWNMOWER MAN - 6490
LOS PITUFOS - 5490
MADDEN '96 - 5990
MICKEY MOUSE V - 5990
MICROMACHINES - 6490
PGA EUROP. TOUR '96 - 5990
POP & TWINBEE - 5490
PRIMAL RAGE - 5990
SOCCER - 5490
ST. FIGHTER II - 5990
S. MARIO LAND 3 - 5990
SUPER RETURN OF JEDI - 6490
TETRIS 2 - 5990
TURTLES III - 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA - 5990
OFERTAS GAME BOY
ELEVATOR ACTION P.V.P. - 1995
PROBOTECTOR 2 P.V.P. - 2990
Q-BERT P.V.P. - 1995
STAR TREK NEXT GENERATION P.V.P. - 2490
XENON 2 P.V.P. - 2495
YOSHI'S COOKIE P.V.P. - 1995
CONSOLAS
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS 14.990
SUPER GAMEBOY 9.990
CONSOLA GAMEBOY 6.990
GAMEBOY +TETRIS +SUPER MARIOLAND 2 12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition 8.990
AMARILLA • BLANCA • NEGRA • ROJA • VERDE • TRANSPARENTE
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 171 819
O utiliza el cupón de pedido
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
GASTOS ENVIO
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.



SUPER MARIO WORLD 2.
EL MEJOR JUEGO
DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.

TAPSA